Enigma

AMIGA RUN

MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 63 - APRILE 1995 - LIRE 12.000

63

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

L'AMIGA VA IN RETE

PageStream v3.0f & *type*SMITH v2.5

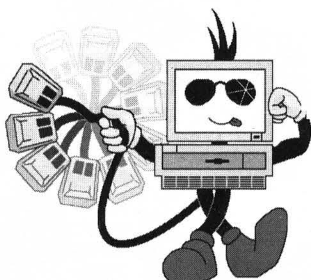


Su disco: Games + Tools + Listati

CD-ROM: Imagemate Silver - Fresh Arte
DTV: X-DVE (II) - Enigma Games Gallery: tutti i giochi del '95 (II) - A PROPOSITO DI: tutto sulle fonti
DIDATTICA: Programmare l'Amiga (VI),
BE-BOP: Deluxe Music 2.0 (I)

Contiene la terza parte del manuale di Painter 3D

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE - V.le Famagosta 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini



editoriale

Un grande "ritorno"

Non credevamo che il nostro questionario lettori suscitasse così tanto interesse. Tanto da darci una boccata di ossigeno ed entusiasmo, perché rappresenta una inequivocabile e tangibile manifestazione di affetto, stima e collaborazione. Li stiamo valutando con attenzione e presto pubblicheremo i risultati in un apposito articolo, dove chiariremo anche quali sono i nostri programmi.

Evidentemente, con la Commodore e la linea Amiga nel limbo da dieci mesi, gli utenti Amiga si stringono intorno a noi come un punto di riferimento e di raccolta del più bel sistema di personal computing.

Possiamo promettere, per contraccambiare, che faremo il massimo per venire incontro alle richieste apparse nelle centinaia di questionari pervenuti. Questo in piena controtendenza rispetto al panorama dell'editoria: la celebre rivista americana Amiga World ha chiuso i battenti e l'inglese Amiga Format (che presto dovrebbe fondersi con Amiga Shopper), la più diffusa rivista al mondo su Amiga, ha ridotto le vendite sensibilmente.

Noi invece investiamo ancora su Amiga. Vogliamo offrire non solo il meglio dello shareware e dei programmi italiani sul dischetto, ma anche articoli approfonditi e spassionati sull'hardware ed il software che (fortunatamente) continua ad arrivare. Infine, offriamo ora anche la possibilità di acquistare hardware e software aggiornato ed evoluto grazie alla nostra "vetrina".

Per proseguire in questa difficile strada, continuando ad aspettare e sperare che la bella addormentata Commodore venga risvegliata dal bacio di qualche ricco finanziatore, abbiamo però sempre bisogno dell'aiuto dei nostri lettori, della loro collaborazione attiva e della loro stima. Insomma, di tutti coloro i quali ci seguono da quando, nel lontano 1987, fummo i primi a pubblicare in Italia una rivista interamente dedicata all'Amiga.

Luigi Callegari

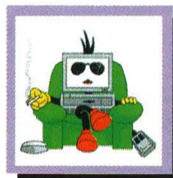
Enigma

AMIGA

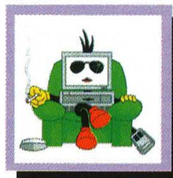
RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI



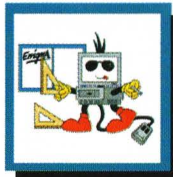
A PROPOSITO DI



CDTV - CD32 - CDROM



DTP

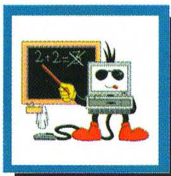


BE-BOP

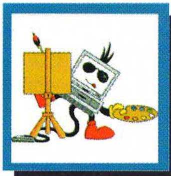


APRILE 63

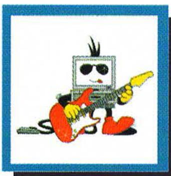
UTILITY



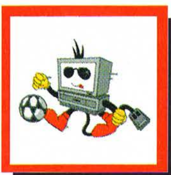
DTV



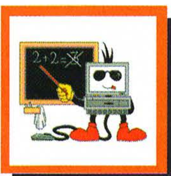
MUSICA

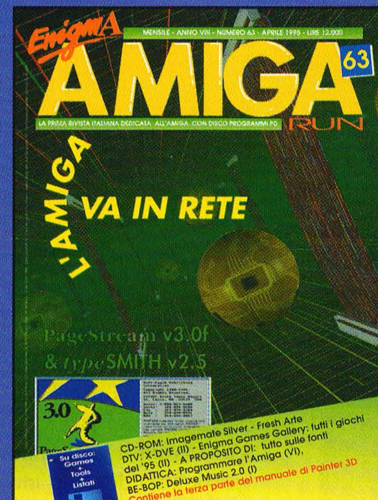


ENIGMA GAMES GALLERY



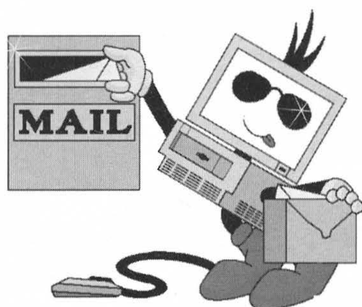
DIDATTICA





Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini
Direttore esecutivo:
Maverick Greissing
Capo redattore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani,
Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Andrea Rieder,
Giuseppe Ligorio, Marco Milano,
Stefano Epifani, William Molducci,
Valentina Oldani (testi), Marco Amato,
Roberto Roberti, Stefano Aquino,
Silvio Umberto Zanzi
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara,
Tel. (02)38.01.00.30
Segreteria:
Valentina Oldani
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Luca Parise
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari
Realizzazione copertina:
Paolo Griselli (immagine),
Luca Parise, Michele Iurillo
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo,
Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com - yuri@Skylink.it

Pellicole realizzate con fotounità
Linotronic 330 Rip 50 - Chiuso in redazione il **16/03/1995** - Chiuso in impaginazione il **21/03/1995**



La posta dei lettori

a cura di ***Luigi Callegari*** *e* ***Michele Iurillo***

VickMusic e problemi...

Caro Giuseppe Ligorio, chi ti scrive è un amighista al 100%. Il mio nome è Enzo e scrivo da Viterbo. Ti scrivo per farti i complimenti per il tuo programma Vick Music, peccato però che non mi funziona. Io posseggo un Amiga 600 con 2MB di CHIP. Forse sul mio computer non gira? Ti dico il problema. Carico il programma, compare la scritta attendere un momento e poi si resetta.
Un giorno ho telefonato ad Arcadia e ho conosciuto il prof. De Maria e mi ha detto che dopo la sua prima esperienza di scuola per Amiga ne sono nate tante altre.
Dove posso trovare un basic uguale a quello del Pc e cioè il Qbasic?

Caro Enzo, ti ringrazio per la lettera e per i complimenti; Vick Music non funziona su A600 (e così A500 e A2000) perché richiede almeno il 68020 per girare; si resetta perché in quel punto incontra un'istruzione specifica per tale processore. Il programma è stato testato con esito certo su A1200 e A4000; sembra che non crei problemi e anzi giri alla massima potenzialità anche su A3000; per le altre macchine bisogna possedere una scheda acceleratrice con almeno 68020.
Fa piacere sapere che, grazie anche al nostro modesto contributo, le scuole di insegnamento professionale per Amiga inizino ad essere una realtà.
Per quanto riguarda i linguaggi basic ve ne sono svariati, tutti però da ordinare all'estero; uno dei più potenti è sicuramente Blitz Basic giunto alla versione 2, altro basic molto conosciuto è AMOS professional; un basic molto avanzato e interessante è HiSoft giunto anch'egli alla versione 2, costa 79.95 sterline inglesi e va ordinato presso:

The OldSchool
Greenfield
Bedford MK45 5DE
England
Fax: 0044-52.57.13.716

Giuseppe Ligorio

Da Udine il punto su Amiga

Spett. Le Redazione di Enigma Amiga Run,

Vi inviamo la presente come accompagnamento alla "stupefacente", nella sua modestia, rivista, che trovate nel bustone inviatoVi, piccola opera di Amighisti (di cui io sono il più sfegatato) che hanno deciso in questo modo di dare sfogo alla propria creatività, con l'intento di avvicinare gli utenti Amiga della zona di Udine, addandonata dai centri di assistenza e dai rivenditori...
... Abbiamo deciso di inviarne una copia omaggio (sarà sempre omaggio per gli amighisti) alle redazioni delle riviste che giudichiamo, per qualche motivo, più interessanti e/o divertenti..

Mario Calore
Udine

Non possiamo che lodare la iniziati a e metterci a disposizione per ogni tipo di collaborazione. Ma non solo. In itiamo tutti i nostri lettori della zona di Udine a contattare Mario Calore alias Super Mario Bros. per opinioni, suggerimenti e collaborazioni.
Per contatti con "Punto su Amiga" ri olgersi a: Mario Calore, Via Piazza D'Armi, 68 - 33100 Udine.

M. I.

Problemi di texture

Gentile redazione, per prima cosa mi complimento per la vostra rivista della quale sono assiduo lettore, soprattutto per la sezione di grafica 3D del sig. Alessandro Tasora.
Premettendo che sono possessore di un Amiga 4000/030 con coprocessore matematico, 10 MB di memoria e scheda grafica Opalvision, e che lavoro quasi esclusivamente con il Real 3D V 2.49, vorrei porvi alcuni quesiti.

1) Non riesco ad ottenere il morphing di materiali quando questi contengono texture; vorrei sapere se questa funzione non è implementata oppure si tratta di un bug del programma.
2) Avendo letto su una rivista (MC Microcomputer) un articolo riguardante gli effetti di esplosione (del tipo "Guerre Stellari") per il programma Imagine, vorrei sapere se tale operazione è possibile col Real 3D e come effettuarla.
3) Come posso creare nelle mie animazioni lampi di luce localizzati e non?
4) In un'animazione che comprende anche l'animazione delle texture, come è possibile con Real 3D far partire quest'ultima ad un tempo prestabilito?
Distinti saluti,

Giuseppe Parisi

Ringraziamo per i complimenti e rispondiamo ai quesiti.
1) Abbiamo già incontrato questo bug nel software, perciò l'abbiamo notificato allo staff di programmatori dell'Activa i quali dovrebbero implementare il cross-fading delle textures nella prossima release.
2) Questi effetti (esplosioni simulate con textures di turbolenza) sono facilmente ottenibili con il Real 3D, sfruttando il

brush mapping con l'handler "NOISE". Usi come texture un disco giallo, coi bordi sfumati rossi su fondo nero (risoluzione 100x100). Poi inserisca nelle variabili "a" e"b" del mapping-hanler "noise" rispettivamente 0.005 e 40. (Provi anche altri valori). Otterrà un bellissimo globo di fuoco. Per maggior realismo, applichi anche una mappatura di trasparenza con turbolenza, ed animi la texture applicata (in modo da ottenere tutte le possibili immaginabili tipologie di esplosioni).

3) Sempre col metodo descritto in 2), ma stavolta usando un brush contenente una o più linee azzurre (che verranno distorte tramite turbolenza).

4) Semplice: basta usare l'index-handler "FORMULA" inserendo la seguente stringa nell'apposito spazio: "i=if(Frm minore a, 0, Frm)". L'animazione della texture partirà dopo il fotogramma indicato da "a".

A. T.

PARERI - PARERI - PARERI - PARERI

Dal mondo del 3D

Ho sempre creduto fortemente in Amiga come strumento produttivo, nonostante i forti pregiudizi di tanta parte del mondo informatico. Volete le prove? Lavorando col mio A3000 nel tempo libero sono riuscito a ripagarmi l'investimento e a comperarmi un'automobile sportiva, mentre tanti miei amici hanno comperato dei Pentium con la scusa degli studi universitari ed ora, invece di progettare turbine, passano ore ed ore a giocare a Doom o a Wing Commander.
Lavoro da tempo nel settore della grafica tridimensionale, e per tale ragione auspico fortemente l'arrivo di un'Amiga-Risc. Personalmente opterei per l'architettura Power-PC, sullo standard PReP (Power Reference Platform) per le seguenti ragioni:
-la potenza dei 60X (soprattutto in SpecFP) è decisamente superiore a quella del Pentium (e il distacco si manterrà anche in futuro, con il 620 contro il P6).
-é l'architettura più economica fra quelle RISC-based, e di queste diventerà la più diffusa.
-garantirà il funzionamento di altri sistemi operativi -Windows NT, Warp, Finder- e, per tale ragione, dissiperà per sempre i dubbi sulla "compatibilità" di Amiga.
-Si potrebbe ricercare una collaborazione con i partner del progetto Power PC (principalmente Motorola e IBM) perché tutti trarrebbero profitto dall'implementazione di una workstation RISC a basso costo: i tempi sono maturi. Inoltre consiglierei l'uso di SCSI II e bus PCI (quest'ultimo per poter usare anche le schede dei PC compatibili) Consiglierei l'uso di schede grafiche con processori prodotti da terze parti (Matrox, S3, CL, etc.) perché ormai lo sviluppo di un chip-set custom avrebbe un significato solamente se implementasse il rendering texture-mapped in hardware, utile tra l'altro per il settore ludico, e manipolazioni video tipo DVE (magari una partnership con la Silicon Graphics...) A chi mi fa notare che l'Amiga è stata venduta principalmente come una macchina da gioco, io rispondo che l'Amiga 1000 rivoluzionò l'informatica proprio perché venne progettato con obiettivi ambiziosi in mente (nemmeno il prezzo era da "giocattolo"); la versione da gioco arrivò in seguito, trasferendo l'esperienza sull'Amiga 500. Auspico anche una politica di marketing ed assistenza simile a quella della Apple ed IBM: anche questo è sinonimo di serietà. Se l'Amiga non ha mai preso il posto dei PC è stato principalmente per un fatto di "immagine" della casa madre.

Alessandro Tasora

Sì! Sì! Ma fate presto!

Metteteci un Risc, un Pentium o un 68060. Metteteci sette coprocessori oppure venti. Ma fate presto! Si è già perso troppo tempo tra carte bollate e fax. Si è già perso troppo tempo e gli utenti stanno perdendo la pazienza e potrebbero migrare.
Realizzate una macchina solida ed economica con prestazioni medio-alte e lasciate pure perdere la compatibilità con l'1.3!
Rimettete in piedi una filiale italiana che si preoccupi non solo di vendere ma anche di supportare. Fate questo. Ma fatelo adesso!

Michele Iurillo

Una giusta strategia

Il protrarsi delle trattative tra la Commodore, o ciò che rimane della multinazionale americana, e i vari compratori (Commodore UK in testa) si sta trasformando in una lenta ma inesorabile agonia che sta portando il Nostro alla fine.
Se la Commodore UK entrerà in possesso della tecnologia Amiga sarebbe auspicabile, prima di qualsiasi impegno commerciale e tecnologico, sviluppare una precisa, dettagliata e coerente strategia a medio termine che consenta di chiarire inequivocabilmente quale sarà il posizionamento ed il ruolo di Amiga sul mercato.
Attualmente è difficile aggredire l'area home/consumer relativa al software multimediale: troppe forze stanno operando per la piattaforma Windows e colmare il gap è davvero difficile. Forse c'è la possibilità di collocarsi in alcuni segmenti professionali ma per far ciò è necessario sviluppare una nuova piattaforma hardware dalle prestazioni al passo con i tempi.
Rimane vitale la presenza nel mondo ludico almeno per fare fatturato e finanziare la ricerca e sviluppo.
Rispetto ad un nuovo assetto della situazione, l'auspicio, in definitiva, è che i nuovi possessori della tecnologia Amiga sappiano individuare esattamente quale aree del settore informatico sia più conveniente aggredire e concentrarvi tutte le forze disponibili. A causa della concorrenza del mondo PC ormai schiacciante, una mossa intelligente sarebbe associare sotto un'unica egida tutte le software house ancora attive nel mondo Amiga, in modo da ottimizzare forze, risorse ed evitare, almeno per il momento, una concorrenza interna oggi sterile.
Molto lavoro, infine, dovrebbe essere fatto sul canale distributivo e sul versante promozionale.

Francesco Oldani

Bit.Movie e Bit.Music 95
Programma della manifestazione

CONCORSO ANIMAZIONE

Le opere selezionate saranno presentate al pubblico nella sala del Concorso su schermi video. Le opere della sezione DEMO / Interactive Multimedia saranno visualizzate in tempo reale sul monitor del calcolatore. Il pubblico valuterà le opere con apposite schede voto ed assegnerà il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. Il pubblico stabilirà il vincitore della sezione DEMO / Interactive Multimedia. Il concorso si terrà nella sala al primo piano del Palazzo del Turismo durante i cinque giorni del festival. Parteciperanno animazioni realizzate su computer di tipo personal (PC, Amiga, Macintosh).

CONCORSO VIDEO

E' istituito per il terzo anno un premio per le produzioni in video di animazione al computer aperto alle workstations grafiche. Questa sezione a concorso è la naturale evoluzione verso livelli professionali del concorso di animazione real-time. L'esigenza parte dalla necessità di accettare lavori professionalmente compiuti e di livello qualitativo elevato realizzabili solo con il riversamento in video.
Si preannuncia veramente interessante questa sezione per l'elevato numero delle opere pervenute tra cui segnaliamo uno dei più importanti centri di produzione di immagine di sintesi come la Pixar.

CONCORSO IMMAGINE

Al concorso per immagine statica parteciperanno lavori realizzati su computer PC, Amiga, Macintosh con software di modellazione tridimensionale o programmi di painting. Nella edizione del '94 la sezione concorso per immagine statica ha riscosso un notevole interesse con 384 immagini pervenute da autori di diversi paesi europei, molte più delle 243 immagini pervenute nell'edizione '93. Il premio per immagine statica è diviso nel premio della giuria e del pubblico e nella categoria 2D e 3D e Vettoriale.

SIGGRAPH 94 ART AND DESIGN GALLERY

Saranno esposte le stampe delle immagini che sono state selezionate nella sezione Art and Design del SIGGRAPH 94. Inoltre Il SIGGRAPH sarà presente con materiale informativo, gadgets, etc.

BIT MUSIC

Nell'arco pomeridiano il pubblico si intratterrà nella sala della sezione seguendo le dimostrazioni dal vivo su un palco perfettamente attrezzato, dove le performance computerizzate saranno affiancate dall'intervento dei musicisti "reali". Si andrà dalla dimostrazione di come si costruisce un brano mediante l'uso dell'elaboratore, all'esecuzione di brani completi.

DIMOSTRAZIONI MIDI

Il pubblico potrà seguire le dimostrazioni dal vivo, dove le performances computerizzate saranno affiancate dall'intervento dei musicisti 'reali'. Si andrà dalla dimostrazione di come si costruisce un brano mediante l'uso dell'elaboratore, all'esecuzione di brani completi.

CORSI DI COMPUTER MUSIC

Sono previsti quattro corsi, i quali si svolgeranno nell'arco di una giornata, per una durata complessiva di cinque ore ciascuno. Il programma prevede:

Giovedì 13 - Bars & Pipes Docente: Marco Milano
Venerdì 14 - Finale
Sabato 15 - CuBase Docente: Roy Zambelli
Domenica 16 - Notator Logic Docente: Ettore Della Campa

Orario corsi mattina: 11.00 - 13.00
Orario corsi pomeriggio: 14.30 - 17.30

SPETTACOLI SERALI

I musicisti di vari gruppi effettueranno dei concerti serali nella sala auditorium del Bit.Music.
Giovedì 13 - Ettore Dalla Campa dimostrerà con una performance live come il Midi può aiutare i musicisti.
Venerdì 14 - Concerto Rock del gruppo **Elogio della follia**
Sabato 15 - Concerto Rock-Prog. dei **Decode**
Domenica 16 - Concerto Jazz (artista da definire)

Per informazioni su Bit.Music contattare gli organizzatori :

Maurizio Feletto tel. e Fax 02 33404488
Michele Iurillo tel. 02 38.01.00.30, Fax 02 38.01.00.28
E-mail: yuri@skylink.it

PROGRAMMA QUOTIDIANO BIT.MUSIC AUDITORIO (dal 13 al 16 Aprile)

Mattina:

09.30 - 10.30	Concorso - 1 ciclo
10.30 - 11.30	Concorso - 2 ciclo
11.30 - 11.45	1^ dimostrazione
11.45 - 12.00	2^ dimostrazione
12.00 - 13.00	Concorso - 3 ciclo

Pomeriggio:

14.30 - 15.30	Concorso - 4 ciclo
15.30 - 16.30	Concorso - 5 ciclo
16.30 - 16.45	3^ dimostrazione
16.45 - 17.00	4^ dimostrazione
17.00 - 18.00	Concorso - 6 ciclo

Orario prove per i gruppi: 19.30 - 20.45
Orario proiezione filmati demo: 21.00 - 21.30
Orario serale concerti: 21.30 - 23.00

GIURIA DEL BIT.MUSIC
Presidente della Giuria: Michele Iurillo (senza diritto di voto)
Giurati proposti:
Ettore Della Campa, Roy Zambelli, Marco Milano, Piero Chianura, Pier Calderan

CORSI DI COMPUTER GRAFICA

Il programma prevede corsi sui programmi più diffusi di painting, di modellazione ed animazione tridimensionale, come Adobe Photoshop 3.0, Autodesk 3D Studio 4, Real 3D, Imagine, LightWave ecc. Il piano dei corsi è illustrato separatamente.

CONFERENZA SU "GLI SVILUPPI DELLA COMPUTER GRAFICA"

In occasione di Bit.Movie 95 avrà luogo una conferenza nel corso della quale verranno trattati gli sviluppi più recenti della computer grafica. Tale incontro sarà aperto a tutto il pubblico, ed avverrà il giorno Sabato 15 Aprile, alle ore 17 presso il Palazzo del Turismo di Riccione, sede della manifestazione.

Fra gli argomenti trattati:

Prima parte (relatore Alessandro Saponi)
- Il computer come mezzo artistico, le idee, i soggetti, le scelte creative.

Seconda parte (relatore Antonio De Lorenzo)
- GRAFICA 3D: Scolpire per mezzo della luce.
- Configurazioni e scelte hardware e software in grafica 3D.
- Grafica 3D, una questione di comunicazione: dall'ideazione al prodotto finito. Importanza del lavoro di equipe.
- Integrazione grafica 2D-3D: il Painting 3D.
- Animazione di movimenti ed espressione umani.
- Grandi produzioni cinematografiche e grafica 3D; Jurassick Park, The Mask, Aladdin e Il Re leone, Stargate, I Flingstone. Grafica 3D e spot pubblicitari ad effetto.

Terza parte (relatore Alessandro Tasora)
- Animazioni physically based dell'ultima generazione: attuali ricerche nel settore dei software "multibody".
- Design tridimensionale assistito dal calcolatore (CAS): storia e recenti sviluppi.
- Textures procedurali: simulazione di turbolenza e rumore frattale.

E' previsto l'intervento di altri esperti su ulteriori argomenti.
Al termine della conferenza avrà luogo un dibattito con il pubblico e verrà distribuito materiale informativo (dispense e floppy disk).

CONFERENZA SU "INTERNET, LA DISTRIBUZIONE DELLE INFORMAZIONI IPERMEDIALI E LA DEMOCRAZIA ELETTRONICA".

Il secondo riguarda l'esplosione di interesse che si è registrata attorno ad INTERNET ed il tema riguarda "Internet, la distribuzione delle informazioni ipermediali e la democrazia elettronica".
Sarà realizzato un "laboratorio" telematico dove i visitatori di Bit.Movie avranno la possibilità di connettersi in tempo reale con la "rete globale" ricevendo informazioni ipertestuali, grafiche e sonore grazie al sistema World Wide Web. Questo laboratorio sarà funzionante durante i cinque giorni della manifestazione e sarà gestito da esperti. E' prevista una conferenza-dibattito con più relatori su "Internet, la distribuzione delle informazioni ipermediali e la democrazia elettronica", nella quale il pubblico avrà la possibilità di ascoltare i relatori e confrontarsi sulla filosofia di Internet, le sue potenzialità, le sue prospettive e le implicazioni sulla democrazia e la politica.
Questo evento scaturisce dalla necessità di approfondire e discutere uno degli aspetti più importanti dal punto di vista politico e civile che lo sviluppo di Internet pone in questione:
l'evoluzione del sistema informativo, gia' fortemente influenzato dai "fornitori di notizie", in un nuovo concetto di fare e dare informazione, non più unilaterale ma interattivo.
Sarà particolarmente interessante l'analisi di tali tematiche all'interno di un evento come il Bit.Movie, che vede la partecipazione di migliaia di utenti del mondo dell'informatica che possono diventare "pionieri" di una nuova era della comunicazione.

L'organizzazione del convegno è direttamente curata dalla direzione artistica di Bit.Movie in stretta collaborazione con il dott. Sergio Pillon, collaboratore per il progetto "Roma On Line" del Comune di Roma e con alcuni responsabili del CER Centro Europa Ricerche, che hanno steso l'annuale rapporto sull'evoluzione del binomio Pubblica Amministrazione-cittadino tramite la rete Internet.
Sono stati invitati ad intervenire tra gli altri:

Walter Veltroni, direttore de L'Unita' e parlamentare.

Stefano Rodotà, ordinario di diritto presso l'Universita' La Sapienza di Roma, relatore di tematiche relative alla informatizzazione della Pubblica Amministrazione presso la Columbia University.

Andrea Sattanino, membro CER

Stas Gawronski, collaboratore CER

Francesco Nachira, responsabile del progetto Iperbole-Nettuno del Comune di Bologna.

PREMII SPECIALI ASSEGNATI DALLA GIURIA

Autodesk Italia offre gratuitamente come premio speciale un pacchetto software di 3D Studio R4.
La società Applied Peripherals & Software mette a disposizione gratuitamente 2 pacchetti evaluation kit di Real 3D 2.4 per Windows, 2 pacchetti evaluation kit di Vistapro 3.0 CDROM per Windows e 2 pacchetti evaluation kit di Vistapro 3.0 CDROM per Macintosh /Power Macintosh.
Autodesk Italia offre gratuitamente come premio speciale un pacchetto software di 3D Studio R4.

Novità dal mondo Amiga



di **Marco Amato** e **Michele Iurillo**

Con **XStream** è possibile collegare gli economici streamer QIC-80 "C 250 Mxx/TSM 420 R" della Conner e "Tape 250" della IOmega con la porta per il drive esterno di qualsiasi Amiga. La procedura di salvataggio permette di salvare su una comune data cartridge del tipo DC-2120 fino a 160 Mbyte. Può essere utilizzato qualsiasi SW che supporti uno streamer SCSI, ad esempio "Diavolo". I prezzi: 160 MByte: 389. - DM, 300 Mbyte: 489. - DM, modulo singolo: 129. - DM.

RBM Computertechnik Bernd Rudolf,
Kleinenberger Weg 2a,
D-33100 Paderborn.
Tel. 0049-5251-640646
Fax 0049-5251-640655.

E' disponibile la nuova release hardware delle schede acceleratrici **Cyberstorm** per 68040/68060. Vengono così risolti alcuni problemi di "rigetto" verificatisi con la versione precedente. Per chi inoltre avesse riscontrato dei problemi dopo aver espanso la memoria del proprio sistema è disponibile un "rework" che upgraderebbe la scheda all'ultima release. Per ulteriori informazioni contattare la Hot-Line allo 0049-69-5481844.

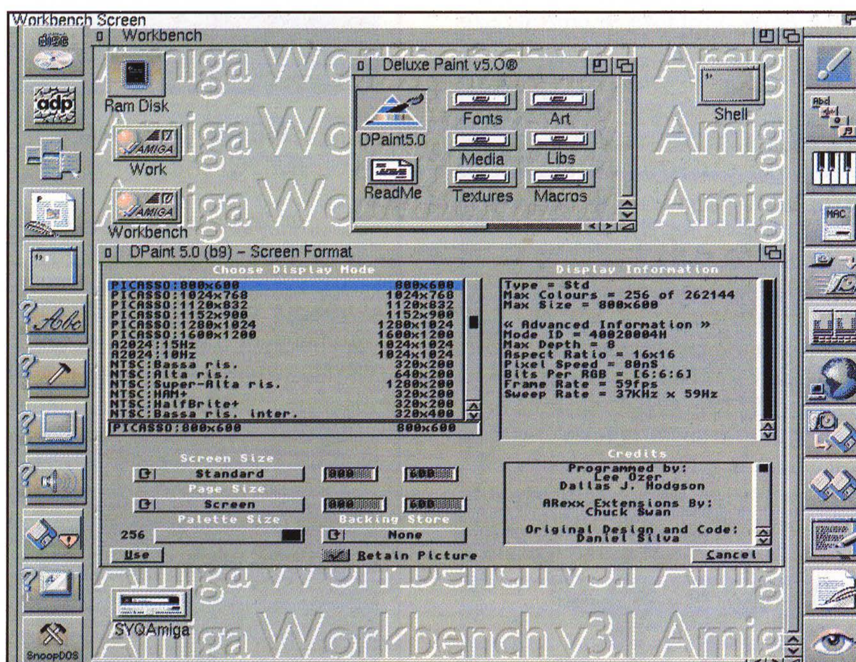
Advanced Systems & Software,
Homburger Landstr. 412,
D-60433 Frankfurt.
Tel. 0049-69-5488130
Fax 0049-69-5481845.

Infine, dulcis in fundo, ecco l'annuncio per **DPaint V** della Electronic Arts: apparentemente piuttosto simile al predecessore, introduce in realtà alcune importanti novità: la possibilità di lavorare internamente sempre a 24 bit in tutti i modi; la porta Arexx, che rende disponibili le funzioni anche all'esterno; la procedura record-play per le macro. Inoltre, per le animazioni sono ora disponibili le funzioni di movimento della videocamera e di zoom; ogni immagine può avere la propria palette e durante l'animazione è possibile variare la trasparenza per ogni pixel separatamente. Tutti i requester sono stati rielaborati nell'ottica del look Amiga-OS 2.0; il requester dei file è stato sostituito dal requester ASL.
Il prezzo al pubblico consigliato dovrebbe aggirarsi sui 300. - DM, gli update vanno dai 170. - DM se si parte dalla versione 2, ai 140. - DM se si possiede la 4. Un upgrade a partire dal pacchetto Desktop Dynamite costa ca. 170. - DM.

Nuo a release (5.04) del programma di musica ***OctaMED***. Fra le novità è da segnalare il supporto diretto per la scheda audio a 16 bit "Aura". L'update dalla versione 5.02 è ottenibile dietro invio dei dischetti originali e il pagamento di 10 DM.

ABF Electronic GbR,
Postfach 40 01 43,
D-70401 Stuttgart.
Tel. 0049-7152-937904
Fax. 0049-7152-937904

E' disponibile per tutti gli adattatori GVP-Series-II-Host, le schede Combo e G-Force, una ROM notevolmente potenziata. Con questa sono adesso possibili su un Amiga con 68000 a 7 MHz, velocità di trasferi-



La versione dimostrativa di Dpaint V è disponibile su internet. Il programma si presenta compatibile con la maggior parte delle schede grafiche.
`ftp.luth.se`

Nuove dal villaggio...

*di **Marco Amato***

Apriamo ora una piccola finestra sulle news della Village Tronic, giunte copiose questo mese in redazione:

-È da poco diponibile sul mercato un pacchetto "multimediale" composto da: Picasso II (2 Mbyte RAM), il videoencoder Pablo, TVPaint junior, Main Actor Professional e Maxon Cinema 4D. Prezzo ca. 1000 DM.

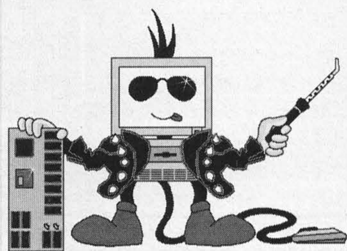
- Il videoencoder Pablo è disponibile adesso anche in versione esterna. Collegando l'apparecchietto all'uscita video del nostro Amiga, vengono resi disponibili un segnale Composite e uno SVHS, per il collegamento a un televisore o a un VCR. Prezzo: ca. 300 DM.

- Da subito tutti i prodotti Village Tronic di nuova fornitura godono di due anni di garanzia.

- Il circuito di sviluppatori HW/SW Commodore (ADSP - Amiga Developer Support Program) è stato rilevato dalla Village Tronic. Gli sviluppatori già registrati sono passati automaticamente al nuovo numero. Le nuove richieste di adesione vengono gestite e registrate direttamente dalla Village Tronic.

Village Tronic,
Wellweg 95,
D-31157 Sarstedt.
Tel. 0049-5066-7013-0
Fax. 0049-5066-7013-49
Hotline 0040-5066-7013-10
Mailbox 0049-5066-7013-40.

In Italia: Euro Digital Equipment: Tel. (0373)86.023, Fax. (0373)86.966



Commodore's Rumours...

*di **Maurizio Bonomi***

La Commodore Inglese stava per ottenere il tanto agognato contratto quando la CEI è riuscita a rilanciare e a proporre un offerta più alta. Nel frattempo quest'ultima si è messa d'accordo con (udite, udite!) IBM per produrre i futuri modelli Amiga. Non vi preoccupate, non avremo mai un Amiga MS-DOS compatibile (almeno si spera!) si tratta solo di un sub-appalto, una sorta di collaborazione disinteressata (a fior di miliardi) in fase di produzione dell'hardware; un po' come faceva la HP con i chip AGA. Quest'ultima controfferta ha posticipato la data di chiusura di questo maledetto processo di liquidazione. Pare che sia colpa anche di quei due "corrotti" di Irvin Gould e Mehdi Ali (gli ex CEO della Commodore) che stanno facendo di tutto per ritardare l'acquisto. Infatti loro sanno bene che molto probabilmente, concluso il processo, toccherà a loro comparire davanti a un tribunale...in manette! Alcune voci parlano addirittura di una sorta di complotto anti-Commodore atto ad allungare il più possibile i tempi. Se ciò fosse vero il ritardo accumulato sarebbe troppo e pregiudicherebbe qualsiasi tentativo di rinascita del mercato Amiga. Ma, fortunatamente è solo un esagerazione dato che i liquidatori hanno ormai l'obbligo di assegnare, entro breve tempo, la gara a una delle due contendenti (CEI o Commodore UK e nessun altro). Tutto ciò anche per evitare che il vincitore si ritrovi tra le mani un cadavere. Pensate che bell'affare !!

Probabilmente mentre state leggendo questo articolo la CEI o la Commodore UK staranno firmando il fatidico contratto. Che FAT-AGNUS ce la mandi buona !

Maurizio Bonomi è contattabile presso:
Email:
Pez0036@cdc712.cdc.polimi.it

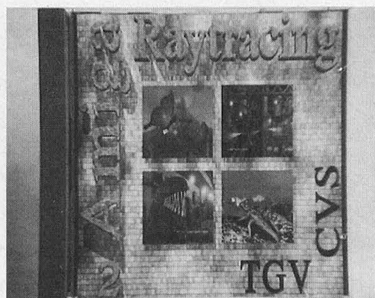




NEWS CDROM

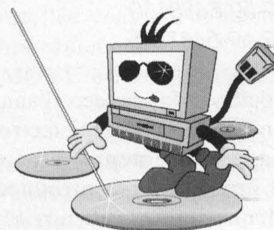
*di **William Molducci***

La produzione di CD per Amiga ha avuto un crescente sviluppo in Germania ed Inghilterra, e, come vi avevamo preannunciato poco tempo fa nell'apposita rubrica, questi titoli sono ora disponibili ad un ottimo prezzo anche in Italia.



Tra le decine di nuove produzioni segnaliamo la serie Amiga Raytracing, Euroscene, Imagine CD, gli aggiornamenti di Aminet, collezioni di font, Clip art, un volume dedicato al linguaggio Amos e nuove compilation shareware.

Nei prossimi mesi seguite la rubrica dedicata alle unità laser per conoscere nel dettaglio questi prodotti.



Situazione Commodore: ultima ora!

di ***Marco Milano***

Sempre più lunghe le procedure per l'acquisto della Commodore, mentre la hot-line di Amiga World chiude e ne apre una a cura della Commodore UK.
Come annunciatovi il mese scorso, i due "caimani" che hanno portato alla rovina la Commodore con la loro incompetenza e avidità, ovvero Irving Gould e Mehdi Ali, hanno fatto ricorso contro la decisione di aprire un procedimento di liquidazione parallelo negli USA in modo da tutelare meglio i creditori. Questo rallenterà ulteriormente le procedure di vendita della società.
Tanto per cambiare, i due "pescecani" continuano ad influenzare negativamente la Commodore anche dopo averla lasciata.
Per farvi un'idea di alcune loro "illuminate" decisioni, pensate che gli ingegneri Commodore avevano realizzato un modello di Amiga più potente del 4000, chiamato "A3000 Plus", dotato di Chipset AGA e SCSI on board, già due anni prima dell'uscita dell'A4000, ma i due dirigenti decisero di non commercializzarlo: pensate cosa avrebbe potuto significare per la comunità Amiga avere le potenzialità del 4000 con due anni di anticipo, quando ancora i PC non avevano il monopolio del mercato multimediale e ludico!
Ora invece, con tutti questi ritardi, la situazione si fa più nera ogni giorno che passa, e solo chi veramente ama l'Amiga contro ogni ragionamento economico continua a produrre software per la nostra macchina. Che con il rilascio del modulo di emulazione Pentium per la scheda Emplant, annunciato in questi giorni negli USA dopo molti rinvii, la nostra macchina sia destinata a diventare un PC-compatibile che oltre agli infiniti programmi per PC fa anche girare alcuni vecchi programmi per quello che era il miglior Sistema Operativo al mondo (l'AmigaDOS)?
La speranza è l'ultima a morire, ma nel frattempo anche la hot line della rivista americana Amiga World, di cui abbiamo dato più volte il numero, ha chiuso: con l'ultimo messaggio dei primi di marzo, veniva infatti annunciata la chiusura della linea di aggiornamento sulla situazione della Commodore.
Contemporaneamente, veniva però comunicato che la stessa Commodore UK, uno dei due probabili acquirenti della società, aveva aperto una hot-line.
Abbiamo controllato, ed in effetti è così: il messaggio registrato della hot-line inglese diceva che la Commodore UK si ritiene vicina al completamento delle procedure nelle Bahamas e negli USA, e che il tempo stimato per tali procedure è di circa un mese, il che ci porta ai primi di aprile...
Il vantaggio è che chi vuole informazioni in tempo reale ora non deve più chiamare gli USA, ma la meno costosa Inghilterra.
Il numero è 0044-62-87.79.655

mento fino a 3,1 Mbyte/s (misurata con "SCSISpeed"). Tipicamente il processore centrale viene sgravato dell'80%. Sono supportati tutti i dispositivi SCSI, come hard disk, lettori di CD-ROM, streamer, scanner e dischi magneto-ottici. Prezzo: ca. 100 DM.

Stefan Ossowskìs Schatztruhe GmbH,
Veronikastr. 33,
D-45131 Essen.
Tel. 0049-201-788778
Fax. 0049- 201-798447

E' disponibile la nuova versione del SW di rete Commodore, **"Envoy"**. Oltre alle numerose correzioni di bug delle precedenti versioni, presenta una nuova interfaccia utente e un filesystem notevolmente migliorato. Sono supportate feature come link, record-locking e notification. Il prezzo è di 70 DM e comprende il manuale in tedesco; l'update è ottenibile dietro invio del dischetto originale e il pagamento di 40 DM.

ABF Electronic GbR,
Postfach 40 01 43,
D-70401 Stuttgart.
Tel. 0049-7152-937904
Fax. 0049-7152-937904

Acquistando "MaxonCinema 4D" la MAXON accetta in permuta qualsiasi programma di raytracing o 3D, per un valore minimo di 99 DM. L'upgrade verrebbe così a costare 248. - DM per MaxonCinema 4D V2.0 e 348. - DM per MaxonCinema 4D V2.0 pro. I possessori di "Highsoft-BASIC" o di un altro linguaggio di programmazione (valore minimo 99 DM) possono ottenere l'upgrade al nuovo "MaxonBASIC 3" per 129. - DM.

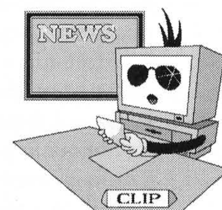
Per il programma di raytracing **MaxonCinema 4D** sono disponibili adesso nuovi object: una Ferrari F40, un Mercedes e un oldtimer, senza che sia stato trascurato nessun particolare: dal motore, agli interni al cruscotto. Le auto possono essere caricate direttamente in scenari preesistenti e lì rielaborate. Ogni object costa 39. - DM.

MAXON Computer Gmbh,
Industriestr. 26,
D-65760 Eschborn.
Tel. 0049-6196-481811
Fax 0049-6196-41885

Il software di titolazione **PowerTitler** si compone di tre programmi: PowerFont per la conversione dei set di caratteri standard, PowerCrawl, per testi a scorrimento orizzontale e PowerPage, per titoli ad effetto. Quest'ultimo, in particolare, scritto in AMOS Basic, offre 16 colori e 42 effetti. Non lavora in multitasking. Il costo del pacchetto è di 100 DM.

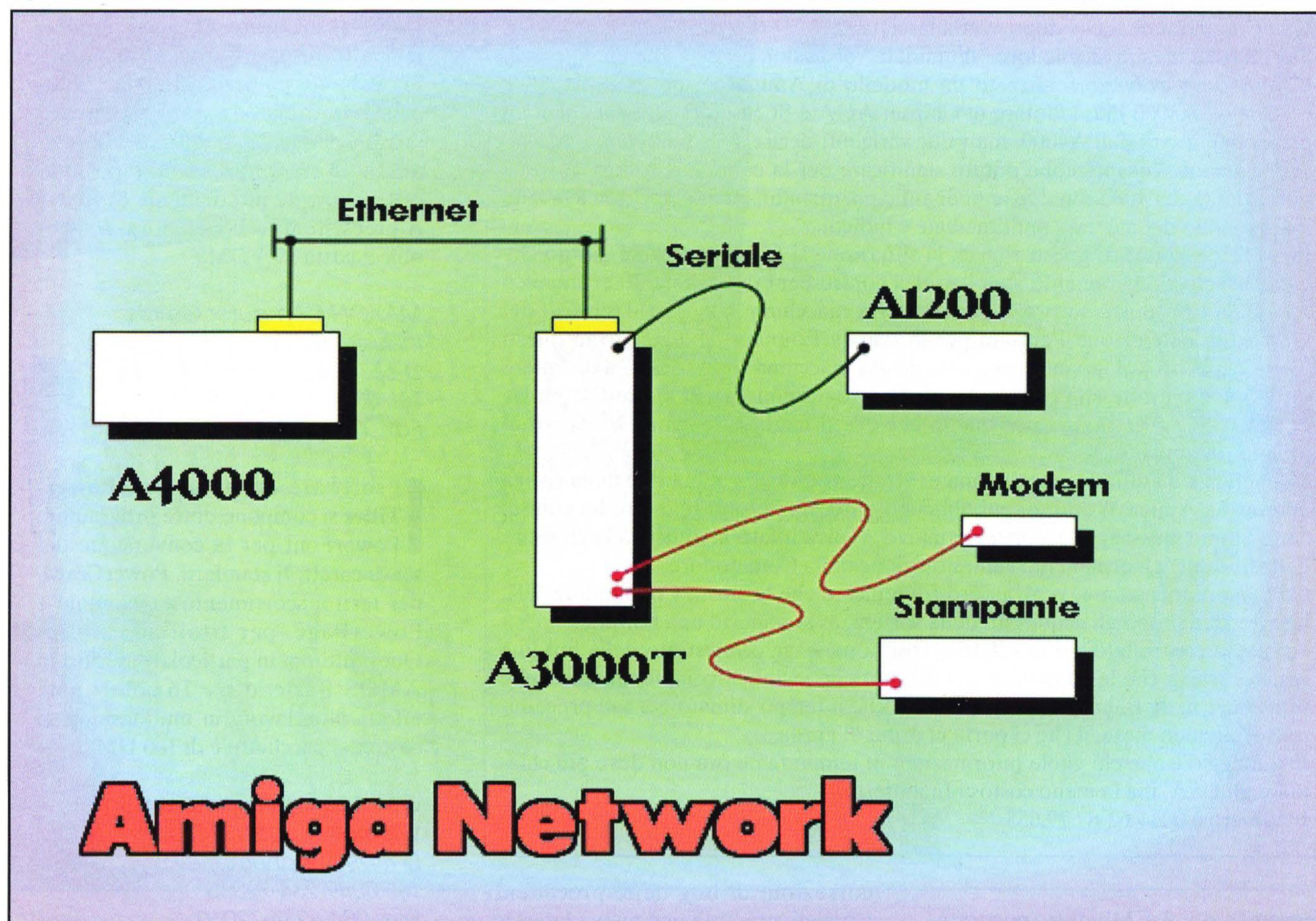
Casablanca Multimedia GmbH,
Wiemelhauserstr. 247a,
D-44799 Bochum,
Tel. 0049-234-72035
Fax. 0049-234-72060.

E anche per oggi fine delle trasmissioni. Come vedete il mercato AMIGA si sta davvero muovendo in Germania e...non diciamo altro per ora! Appuntamento al mese prossimo sempre su queste pagine e intanto...macht's gut, Leute! (Trad. : In bocca al lupo, ragazzi!)



Due Amiga e una capanna ... ops, una stampante!

Lo avrete sicuramente notato. L'interesse per la telematica è dovuto più ad un fatto di sopravvivenza che di necessità secondaria. È solo grazie ad Internet e alla telematica in genere che l'Amiga resta a galla. Senza software e senza software house ma con un mucchio di utenti che possono scambiarsi informazioni sulla loro piattaforma. Attacchiamoci alle reti in questo mare in burrasca...



L'Amiga va in rete...

di **Stefano Epifani**, con la collaborazione di **Francesco Munda**

Reti, reti, reti ed ancora reti. Per la gioia non tanto dei pescatori canonici (cioè di pesci), quanto per quella dei "pescatori di informazioni" uno degli argomenti più trattati e discussi in questo periodo è quello riguardante le reti. Chi non sente ormai quotidianamente nominare dai media quella che possiamo definire da "rete delle reti" ad autostrada telematica (o in tanti altri modi diversi) riferendoci comunque sempre a lei, la multiforme ed affascinante Internet? Effettivamente la telematica è probabilmente la tecnologia che più delle altre determinerà il nostro modo di vita dei prossimi anni, è quindi ovvio che l'attenzione generale sia puntata su di essa e sui suoi prodotti, specialmente quelli più riusciti (ed Internet è sicuramente la più alta espressione della telematica).
Tuttavia, contrariamente a quanto lascierebbero pensare le premesse, non ci occuperemo in questa sede di Internet, argomento comunque interessantissimo e che potrebbe essere oggetto di numerosis-

simi articoli. Perché allora questa introduzione? Semplicissimo, perché l'argomento che stiamo per affontare, molto meno discusso ma parimenti interessante, è alla base di Internet stessa; ci occuperemo infatti di reti locali, ossia di come mettere in rete più Amiga.
Iniziamo dalle basi: perché mettere in rete più computer?
Per rispondere pensiamo a cosa succede quando si ha la fortuna (o la sfortuna, a seconda dei casi) di "mettere su" famiglia: i felici coniugi pagano un solo affitto, dividono le spese, ... Insomma mettono in comune le proprie risorse. Proprio questo succede mettendo in rete due computer; si parla infatti di "condivisione delle risorse" (praticamente si passa, ripescando la metafora matrimoniale, da due cuori ed una capanna a due CPU ed una stampante, non sarà proprio poetico, ma è molto utile).
Al di là di considerazioni poetico-tecnologiche, mettendo in rete più macchine si ha la possibilità di sfruttare le risorse e le possibilità offerte da ogni singola macchina su tutte le altre collegate. I vantaggi offerti da tale possibilità sono quindi indubbi: si può utilizzare ad esempio una macchina con un hard disk molto capiente per effettuare lo storage dei dati di tutte le altre, oppure si può utilizzare una sola stampante per stampare documenti provenienti da più computer, o meglio ancora (ma con delle ovvie limitazioni) si possono condividere i tempi di calcolo necessari per operazioni complesse sfruttando quindi la potenza di tutti gli elaboratori collegati alla rete simultaneamente. Passando ad esempi più concreti: molti di noi posseggono più di un computer, c'è chi ha conservato il vecchio 2000 dopo aver acquistato l'Amiga 3000 o l'Amiga 4000, c'è chi ha un 500 o un 1200 per giocare ed un'altra macchina da dedicare ad applicazioni più "serie" e c'è infine chi possiede, ad esempio, un Amiga ed un PC. Tutti coloro che si trovano in una di queste situazioni sanno certamente quanto è scomodo, per stampare qualcosa, spostare la stampante da un posto all'altro, o quanto meno effettuare una sorta di kamasutra tra cavi paralleli e prese di alimentazione per collegare la periferica all'uno od all'altro computer. A tutti poi sarà capitato di andare a caricare una immagine per effettuare un brush mapping e ricordarsi improvvisamente che l'immagine in questione è inesorabilmente sull'altra macchina. A risolvere tutti questi ed altri problemi sono preposti i collegamenti in rete che possono essere, come vedremo, di varia natura.

Come ti collego

Esistono infatti numerosissimi sistemi per collegare due computer, supponiamo, per semplificare il discorso, due Amiga (è naturalmente possibile collegare anche un Amiga ad un PC, ma tale operazione è sensibilmente più complessa per la diversa natura delle due macchine e verrà trattata, se dovesse interessare i lettori, in un apposito spazio). Vari sistemi sono infatti stati sviluppati per condividere le risorse di più macchine che si distinguono per prestazioni offerte e naturalmente per spesa richiesta.
Nel settore delle connessioni il fattore principale riguarda naturalmente la velocità di comunicazione con la quale i computer collegati sono in grado di trasferirsi i dati, velocità misurata e quantificata utilizzando l'unità di misura del bps (bit per secondo), con i suoi multipli kbps e mbps, e che può variare in un range davvero ampio, passando agilmente dall'ordine delle poche migliaia di bps, per reti particolarmente economiche e limitate, ai diversi milioni di bps per reti multipunto veloci e soprattutto facilmente estensibili a network complessi.
In base alla velocità della quale si ha bisogno si potrà poi ricorrere a sistemi più o meno costosi, avvalendosi di apparecchiature hardware e soluzioni software per tutte le esigenze, e per (quasi) tutte le tasche.
In seconda analisi, è da tenere in considerazione la "topologia" (letteralmente "studio della forma") della rete stessa, che può essere influenzata da una moltitudine di fattori differenti, e che può assolvere a compiti generici o molto specifici proprio in relazione alla sua destinazione. Per meglio capire quali aspetti influenzano la progettazione e la realizzazione di una rete, introduciamo il concetto di "struttura a strati": per chi, tra di voi, conosce già la famosissima "pila OSI", probabilmente quanto stiamo per dire farà rizzare i capelli in testa, ma è fondamentale, affrontare quest'argomento in maniera quanto più lineare possibile, anche a costo di qualche incompletezza.
Per capire bene come funziona una rete, una qualsiasi rete di trasmissione dati, cominciamo con l'immaginare una torre, fatta di tanti "strati" o "blocchi" impilati, ognuno dei quali è un'entità a sé. Ogni blocco sa elaborare delle informazioni, ha un compito specifico nel trasportare informazioni da un posto fisico (o logico) all'altro, e sa che potrà dialogare in maniera comprensibile col blocco che gli sta immediatamente sopra, e quello che gli sta immediatamente sotto, senza doversi comunque mai preoccupare di come le informazioni sulle quali agisce siano processate dalle altre unità elaborative.
Un esempio sotto gli occhi di tutti voi, di una struttura del genere, è la modularità stessa di Amiga; quando lavorate su un WordProcessor, o su un programma di grafica, i dati che voi fornite alla macchina, perché questa li elabori, passano attraverso molti dei blocchi definiti sopra. Mentre digitate un testo, ad esempio, vi "interfacciate" con la tastiera - e sapete quali tasti premere per ottenere un certo risultato - e la tastiera si interfaccerà a sua volta con un

Macchine della prova:

1) Amiga 3000 Tower
   68030+882 @ 25 MHz
   10 (8+2) MB di RAM
   1260 (530+530+200) MB di spazio su disco fisso (SCSI)
   SyQuest 44 MB removibile (SCSI)
   Sony 55S CD-ROM 2x (SCSI)
   Supra FAXModem V32bis 14400
   HP DeskJet 550C
   ASDG Dual Serial Board
   Commodore A2065 Ethernet card
   Village Tronic Picasso II 2MB
   KickStart e WB 3.1

2) Amiga 4000/40
   68040 @ 25 MHz
   6 (4+2) MB di RAM
   120 MB di spazio su disco (IDE)
   Village Tronic Ariadne Ethernet card
   KickStart e WB 3.0

3) Amiga 1200

Due schede, due storie

Per la stesura dell'articolo son state utilizzate due schede di rete differenti: la commodoriana A2065 e la più recente Ariadne; ecco qui di seguito, in breve, l'esito del confronto tra queste due schede:

	A2065	Ariadne	Commento:
Confezione:	5	5	Scatole bianche per entrambe.
Installazione:	6	8	Che fatica con la C= nel tower!
Documentazione:	3	7	Manualino nella Ariadne, ma ALMENO c'é.
Porte:	7	9	BNC/AUI per la A2065 vs. BNC/TP/Parallele per la Ariadne.
Software:	8	8	Envoy e SANAII con entrambe.
Prezzo:	8	6	La qualità si paga, ahimé.
Prestazioni:	8+	9-	Affidabili e MOLTO veloci.
Supporto:	3	9	Se CEI e C=UK si sbrigassero...
TOTALE:	6+	8-	

L'ago della bilancia pende tutto a favore della recente Ariadne che si aggiudica la vittoria in questo sommario scontro probabilmente proprio per il fatto di essere informaticamente più giovane. L'anno di fabbricazione della scheda della Commodore è il 1989 e sei anni, tecnologicamente parlando, si fanno sentire. Tuttavia la A2065, tenendo conto della data di fabbricazione, si è comportata ottimamente ed ancora sarebbe in grado di essere collegata, magari, ad una scheda di rete PC, che tuttora potrebbe risultare qualitativamente inferiore. Diciamo "potrebbe" in quanto il prodotto è ormai introvabile sul mercato, infatti l'esemplare in prova era l'unico rimasto nei magazzini della EDE, che ha fornito le schede per la prova. Nulla da dire per quanto riguarda la confezione, costituita da anonime scatole bianche per entrambe le schede; per quanto riguarda l'installazione hardware invece è stata molto più semplice quella della Ariadne in quanto per montare la A2065, full-size, nel 3000T, si è reso necessario smontare completamente la macchina. Identica la dotazione software, leggermente migliori le prestazioni della Ariadne, inesistente il supporto per la "orfana" A2065. La documentazione, inesistente nella A2065, è abbastanza scarna anche nella Ariadne, tuttavia la presenza di istruzioni in una scheda di rete è molto, molto relativa (tutto dipende dal software utilizzato).

modulo software (o più moduli, nel caso di Amiga) in grado di "capire" le informazioni fornite dalla tastiera; a sua volta saprà inoltrare al sistema operativo ciò che l'utente gli vuole trasmettere. Ancora, il sistema operativo, che può a questo punto ignorare tranquillamente tutto quello che è successo fin qui, rimanderà le informazioni al programma applicativo con il quale state lavorando. L'applicativo non ha bisogno di sapere o "capire" gli stadi che gli hanno reso disponibili tali informazioni, e tranquillamente le elabora, sicuro che i blocchi precedenti abbiano svolto il loro lavoro con tutto lo scrupolo possibile.
E, al contrario, quando un software applicativo vuole farvi "sapere" qualcosa, invierà l'informazione al sistema operativo, questi al gestore del video, e il gestore del video lo inoltrerà al dispositivo fisico "monitor" secondo una codifica interpretabile anche da un essere umano. E voi vedrete quello che avete appena digitato!
In una rete, tutto funziona nella stessa maniera, solo che sorgente e destinazione delle informazioni possono anche NON risiedere fisicamente sulla stessa macchina. E la magia è proprio qui. Obbedendo ad una rigida raccolta di protocolli, si può "estendere" questa torre di unità elaborative al di fuori di un singolo computer: se c'è accordo sui codici da utilizzare a ciascun "livello", ogni tipo di comunicazione tra entità diverse può avvenire. In quest'ottica, per permettere a due macchine, sia omogenee sia differenti, di "essere in rete", occorre metterle d'accordo sui vari livelli di comunicazione. Il livello fisico (usare uno stesso cablaggio, o comunque uno stesso supporto trasmissivo), il livello di protocollo (rappresentare i dati in maniera coerente) e il livello di applicazione (servire allo stesso scopo) devono essere analoghi su tutte le macchine messe in rete.

In principio fu Parnet

Per Amiga, in particolare, esistono diversi tipi di rete, in pratica tutti quelli più diffusi sul mercato, e inoltre, anche protocolli proprietari per realizzare strutture particolari - molti di voi conosceranno, anche solo per sentito dire, ParNet, tanto per fare un esempio. Un elenco abbastanza completo delle varie soluzioni per Amiga potrebbe includere, al livello "fisico":

- cavi coassiali ethernet,
- cavi coassiali arcnet,
- coppie schermate ritorte (doppini),
- punto-a-punto ISDN a 4 fili,
- punto-a-punto seriali (RS232),
- punto-a-punto parallele (Centronics),
- punto-a-punto tramite la porta drive di Amiga,

Analogo discorso per quel che riguarda i software di gestione, tutti sempre facilmente integrabili nel sistema operativo nativo di Amiga.
Non ci addentreremo nell'analisi dei singoli pacchetti, anche perché risulterebbe un po' noioso, e preferiamo passare ad esaminare un esempio di rete "casalinga", realizzata tutta ed esclusivamente con Amiga, per dimostrare potenza e versatilità di una risorsa che sarà alla base dell'informatica del futuro.
Nella nostra prova abbiamo messo in rete tre Amiga, scegliendo per questo scopo quanto di più standard si possa desiderare: a livello fisico, un ibrido ethernet/seriale, e a livello logico, il TCP/IP (il protocollo utilizzato per InterNet, tra le altre cose), nella sua incarnazione più recente: AmiTCP/IP 4.1 della finlandese NSDi, che ormai è un punto di riferimento de facto del settore.
Le macchine della prova sono state: al centro della rete, a fare da ponte, un Amiga 3000 Tower; collegato al 3000 tramite cavo coassiale ethernet, un A4000/40; sempre connesso al

Amiga in rete

3000, ma su linea seriale ad alta velocità (38400 bps), un piccolo A1200. Al 3000 è collegata anche una stampante (Hewlett Packard HP550C), un modem (SupraFAXModem V32bis) e un lettore di CD-ROM (Sony 55S). La piccola "rete familiare" è schematizzata in figura.

L'aspetto più affascinante della rete è e resta comunque la facilità con la quale le risorse di tutte le macchine possono essere condivise, usate e gestite da ogni macchina come se fossero "proprie", di fatto moltiplicando le risorse stesse. Nelle prove è stato possibile, con estrema facilità, far vedere ad ogni macchina tutte le partizioni delle "vicine", facilitando in maniera enorme lo scambio, l'uso e l'aggiornamento di file di dati, e l'uso di applicazioni fisicamente residenti su memorie di massa remote. In particolare, è stato possibile rendere disponibile a tutte e tre il lettore di CD-ROM collegato al 3000, giocare con giochi AGA sul 4000 fisicamente residenti sul 1200, stampare da uno qualsiasi dei tre computer sulla stampante connessa al 3000, l'esecuzione di programmi su un altro Amiga, e addirittura usare dal 1200 il modem connesso al nodo centrale, con un software caricato dal 4000!

Oltre alle piccole magie - alle quali Amiga ci abitua da anni - è palese agli occhi di tutti quante soluzioni di questo genere siano effettivamente un risparmio, sotto tutti gli aspetti. Avendo più computer, e potendo usare i dati e i programmi distribuiti su tutte le macchine ci affranchiamo dalla necessità di avere installato ogni programma su ogni macchina. Ogni singolo nodo può utilizzare tutto il software residente sugli altri nodi, e quindi basta - all'atto pratico - una sola macchina con un grosso hard disk, al quale possano accedere più macchine meno "dotate". Oppure poter usare una sola stampante per più utenti contemporaneamente, creando, se necessario, delle "code di stampa", ma risparmiandoci di comprare una stampante per ogni Amiga, o - peggio - andare sempre a spasso con i dischetti pieni di "roba" da stampare.

La particolare implementazione usata per la prova, tra le altre cose, permetteva di scambiare posta tra le stazioni, di dialogare in diretta ("chattare") tra due operatori di due differenti macchine, o di gestire fisicamente i dischi di un nodo remoto, magari con DirectoryOpus, a velocità da brivido. Sul link Ethernet si è sempre su valori superiori ai 150 KB/s. di transfer rate. Quasi sette volte più veloce di un floppy, e appena più lento dei vecchi HD IDE.

Oltre alle applicazioni "frivole", un tale risparmio può anche diventare sinonimo di efficienza. Immaginiamo di dover preparare una rivista. Immaginiamo di avere un direttore, che dà l'ok finale per i pezzi, un impaginatore, che costruisce la "veste grafica" degli stessi, e il redattore che fisicamente li compone. Se immaginiamo le macchine dei tre professionisti connesse in rete, viene subito in mente che il redattore potrebbe editare, sulla sua macchina col suo software, l'articolo che fisicamente risiede altrove, magari nella directory dove l'impaginatore tiene i testi "grezzi". A sua volta l'impagina-

SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 63

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

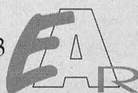
Nome Cognome

Indirizzo

Prov. Cap Tel.

Tipo di problema riscontrato:

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030



I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

tore, usando i dati elaborati su un'altra macchina, compone la pagina e la prepara per la visione finale del direttore che preleva una copia del file finale e la visiona, oppure se la fa mandare in stampa sulla sua stampante da tavolo, direttamente dall'impaginatore stesso. L'indubbia economia di risorse quali hard disk (ne basta in fondo uno che contenga tutti i dati grezzi e tutti i software che servono alle tre figure), stampanti (basta che ce l'abbia il capo, per l'approvazione del "lavoro finale"), o altro - scanner per acquisizione dati, stazioni eccezionalmente potenti per calcoli "brutali" come la grafica 3D, grossi archivi di dati su CD - si combina perfettamente con un processo di vera e propria "automazione d'ufficio", oggi possibile - e come sempre alla grande - anche con i nostri bistrattati Amiga.

In conclusione, questa che è stata solo una "grattatina" sulla superficie delle enormi potenzialità delle reti, e delle reti per Amiga in particolare, potrebbe già darvi un'idea di quanto l'informatica potrebbe trarre vantaggio da un concetto così sorprendentemente semplice e potente come quello della "rete".

E questa breve digressione non ha neanche messo in evidenza quali siano gli indubbi benefici di mettere in rete macchine diverse! Si pensi ad uno studio grafico che usa i PC per la grafica strutturata, i Macintosh per l'impaginazione e Amiga per la grafica pittorica e la postproduzione, tutto in rete, tutto in un gigantesco calderone dal quale si prende il meglio dei vari mondi. O il collegamento remoto - secondo lo stesso principio - con i giganteschi server UNIX delle Università o dei centri di ricerca. O la connessione ad InterNet, una "rete domestica" presente sulle scrivanie di circa 30 milioni di persone, che condivide le risorse di tutti.

È tempo per Amiga di conoscere e sfruttare le reti. Diventarne protagonista e fare meglio e con minor sforzo come è sempre riuscita a fare. Reti grandi, reti piccole, standard o proprietarie.

Laddove l'aumento lineare del numero delle macchine porta ad un aumento geometrico della produzione, è presente senza dubbio una qualunque forma di connessione ad alto livello; e di questo fantastico mondo anche Amiga può farne parte. Si ringrazia la ditta EDE di Crema per le schede Ethernet usate nella prova.



PARERI - PARERI - PARERI - PARERI

Risolleviamo il mercato...

La prima cosa che David Pleasance (soprannominato dagli amici Davide Prego) dovrebbe risollevare l'Amiga a livello di mercato; una volta fatto questo, forte di un buon capitale dovrebbe riavviare alla grande la progettazione e ricerca che ha tanto caratterizzato l'Amiga; come idea concreta per lo sviluppo tecnologico, si dovrebbero utilizzare le moderne RAM a doppio bus d'accesso (in modo da non far rallentare la CPU); poi si dovrebbe migliorare l'accesso multi canale DMA per i processori, rendendo la mappa dei tempi completamente programmabile da sistema, sarebbe così possibile espandere il sistema con nuovi canali DMA per ulteriori dispositivi (interfacce SCSI, schede grafiche ecc.).

Giuseppe Ligorio

DVE per Amiga si scrive X-DVE

-seconda parte-

Avevamo bruscamente interrotto il discorso relativo al nuovo titolatore della Class-X. Riprendiamo parlando degli effetti...

Gli effetti di Class-X

di **Roberto Roberti**

In questa categoria vengono compresi tutti gli effetti che riguardano spostamenti e rotazioni in un piano tridimensionale. Il requester per la definizione dell'effetto 3D è diviso in due parti: sulla sinistra troviamo l'elenco degli effetti disponibili, per un totale di diciotto (di cui diciasette preimpostati ed uno pienamente configurabile dall'utente), mentre sul lato destro troviamo visualizzati i parametri dell'effetto selezionato. Parametri che vengono conteggiati dal programma in base alle dimensioni dell'oggetto relativo ma che possono essere modificati a piacimento. Molto utile la presenza di un comando per il posizionamento tramite mouse dell'oggetto nello spazio tridimensionale.
L'elenco degli effetti preimpostati è formato da una composizione di parole chiavi come Left, Right, Center, Up, Down, Zoom e Rot (X, Y e Z).
I valori delle coordinate possono assumere dei valori compresi tra -32000e +32000 per X e Y e -32000 e 450 per l'asse Z (relativo alla profondità). Il valore di rotazione sugli assi non è espresso in quantità angolare ma come numero di rotazioni sull'asse selezionato: tutto ciò sarebbe funzionale ed intuitivo se non ci fosse il problema che il programma non accetta valori decimali, costringendo a scegliere solo giri completi, di 360 gradi, e non parziali.

Effetti Slide

Sono in tutto 24 gli effetti video che più ricordano quelli presenti in programmi come Scala, divisi in tre righe di otto colonne in un requester molto semplice da utilizzare. Gli effetti sono rappresentati da semplici disegni in grado di dare un'idea del loro svolgimento ed inoltre, selezionato uno, ne appare il nome in un riquadro.
Sono presenti gli effetti di tendina, provenienti da ogni direzione possibile, incroci, persiane, srotolamento, aperture di vario tipo ecc.

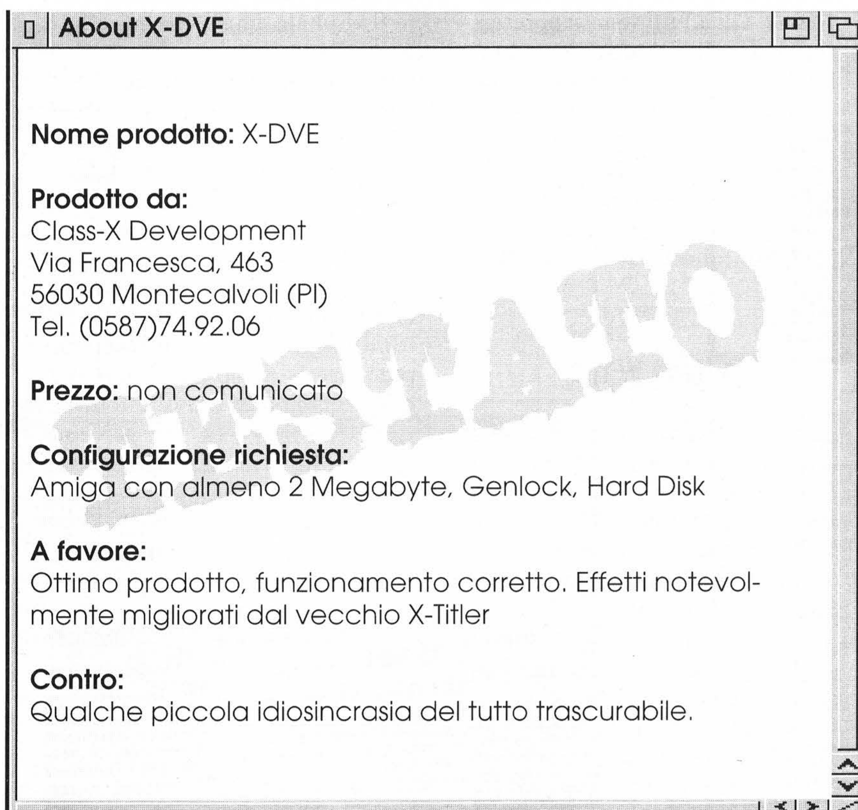
Effetti Wind

Sono gli effetti più innovativi e spettacolari presenti nel programma: derivano da particolari formule matematiche (o composizioni di esse) ma il loro uso è semplificato da un intelligente requester che ne facilita l'utilizzo.
Prendono il loro nome (Wind in inglese significa Vento) dal particolare effetto che riproducono: come una folata di vento che prende e spazza via un cumulo di foglie, così si comportano i molteplici effetti presenti sull'oggetto selezionato, dividendolo o ricomponendolo (dipende se l'effetto è applicato in entrata o in uscita) in piccoli quadratini riportanti ognuno una porzione dell'oggetto originale.
I programmatori della ClassX hanno impostato sei diverse formule (non modificabili) che rappresentano particolari valori o coefficienti che vanno a modificare il risultato finale di ogni effetto.
Gli effetti già esistenti sono ben quarantaquattro, ma è possibile intervenire, grazie ad alcuni campi di inserimento dati, modificando totalmente il risultato ottenuto. Le combinazioni possibili sono innumerevoli dando ampio spazio di intervento alla fantasia dell'utente. Gli stessi autori mettono in guardia a non lasciarsi prendere la mano da un utilizzo indiscriminato di questi effetti (e credetemi non è facile), per non appesantire e rendere sgradevole l'intera animazione.
Flame, Flowers, Flag, Sky, Vortex, Atomic ecc. sono solo alcuni dei nomi dati dai creatori del programma agli effetti presenti, ma una volta visti bisogna dire che il compito di battezzarli è stato senz'altro più difficile della loro creazione!
Anche le dimensioni dei quadrati derivanti dagli effetti Wind possono essere definiti in tre diverse

misure: grandi, medi e piccoli, così da intervenire non solo sull'aspetto finale dell'animazione ma anche sui tempi di rendering, in quanto a minor dimensione equivale maggior tempo di calcolo.
Sono comuni a tutti e tre i tipi di effetti le funzioni di preview in wire-frame e solo per i primi due (3D e Slide) il comando "Rampa" che permette di incrementare (in entrata) o decrementare (in uscita) l'effetto utilizzato per dare un tocco di professionalità in più al tutto.

Ma ecco una luce...

Potrebbe essere considerato come un quarto tipo di effetto la possibilità di aggiungere una luce del tipo sferico (o solare) alla scena, scegliendone la tinta e l'intensità.
La decisione di utilizzare la sorgente luminosa può essere presa per ogni singolo oggetto componente un'animazione, in quanto la sua "accensione" non rientra nei parametri globali di un progetto (come la risoluzione o il numero dei colori da utilizzare) ma viene decisa all'interno del famoso requester Sistemazione Oggetto.
È bene precisare che il suo utilizzo implica un notevole allungamento dei tempi di rendering (ne sanno qualcosa gli appassionati del ray-tracing), anche, e questo è un limite del programma, durante la sola fase di prova dell'effetto.
È quindi consigliato non strafare anche in questo caso.
Per quanto riguarda il tracciamento sono state utilizzate le metodologie classiche del Ray-Tracing e per simulare l'effetto luce in presenza di limitate palette di colori è stata usata una tecnica di random dithering (calcolo effettuato con 16 milioni di colori e poi ridotti per essere utilizzati con un massimo di 256 colori).
Anche nel caso della luce il posizionamento sullo schermo può essere effettuato tramite imputazione diretta dei valori dei tre assi cartesiani o più interattivamente con spostamento tramite mouse. Importante nota finale: la luce non è un oggetto quindi non può essere spostata durante un'animazione.
Per ottenere i migliori risultati possibili, anche utilizzando una palette di 256 colori, è necessario ricorrere ad un trucchetto: X-DVE fornisce una palette ottimizzata per ogni tipo di risoluzione utilizzata, per esempio con un numero massimo di 256 colori fornisce una palette composta dai colori principali e da una serie di sfumature di ognuno di essi. Per far sì che l'effetto luce possa produrre un effetto il più possibile "sfumato", per simulare il degradare dell'intensità della luce, è consigliato utilizzare come colore base di un testo, o brush monocolore, il primo colore all'inizio di un range: altrimenti il dithering risulta troppo scalettato nel passaggio tra una tinta e l'altra. Naturalmente il suggerimento vale solo per testi ed oggetti monocolori, dove è possibile assegnare il colore della superficie.



Nome prodotto: X-DVE

Prodotto da:
Class-X Development
Via Francesca, 463
56030 Montecalvoli (PI)
Tel. (0587)74.92.06

Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta:
Amiga con almeno 2 Megabyte, Genlock, Hard Disk

A favore:
Ottimo prodotto, funzionamento corretto. Effetti notevolmente migliorati dal vecchio X-Titler

Contro:
Qualche piccola idiosincrasia del tutto trascurabile.

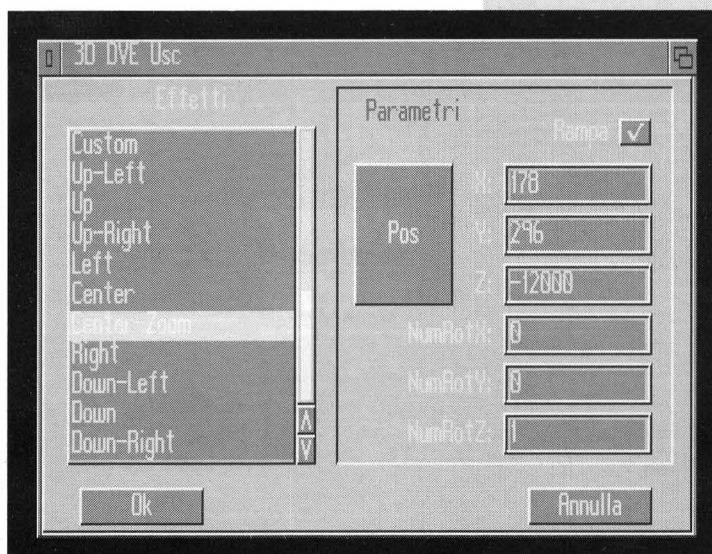
Strumenti per l'editing

All'inizio dell'articolo abbiamo accennato ai possibili usi di un programma di tal genere e tra questi abbiamo indicato la compilazione di tabelle sportive. E proprio a questo scopo (e ad altri simili naturalmente) sembra dedicato il comando Rep che troviamo nella parte bassa dello schermo. Il suo scopo è quello di preparare una ripetizione dell'oggetto selezionato in più copie con misurate variazioni nel posizionamento di ogni copia derivante dall'operazione.
Facciamo un esempio: occorre creare una tabella composta di quindici righe tutte uguali. Le strade percorribili sono due: una, masochistica, consiste nel caricare e settare i parametri di un oggetto per ben quindici volte, l'altra comporta la selezione del comando Rep e l'impostazione di quattro parametri per vedere lo schermo pieno di righe ben disposte.
I quattro parametri da impostare sono il numero delle copie da effettuare, il numero dei frame da aggiungere per ogni clone rispetto al precedente e gli scostamenti in pixel sui due assi bidimensionali X e Y. Attenzione al fatto che la replica di un oggetto è totale: riguarda quindi anche colore, effetti e durata in termini di entrata, pausa ed uscita!
Altro prezioso strumento per l'editing consiste in una rappresentazione grafica della durata dei fotogrammi di ingresso/pausa/uscita di ogni oggetto. Il risultato è una tabella contenente tante righe, ognuna raffigurante sulla sinistra il nome dell'oggetto e sul lato destro la durata dell'ingresso, della pausa e dell'uscita non in forma numerica ma graficamente con delle barre di diverso colore affiancate. Data la possibilità di intervenire nella modifica della durata di ogni momento, semplicemente cliccando sulla riga di un

oggetto, ecco un valido sistema alternativo di editing quando il numero degli oggetti presenti risulta essere elevato e generare confusione all'utente.
Naturalmente le animazioni possono essere salvate come file di testo (script) per essere successivamente ricaricati, modificati o aggiunti ad un altro presente già in memoria.

Il Rendering e il formato XFA

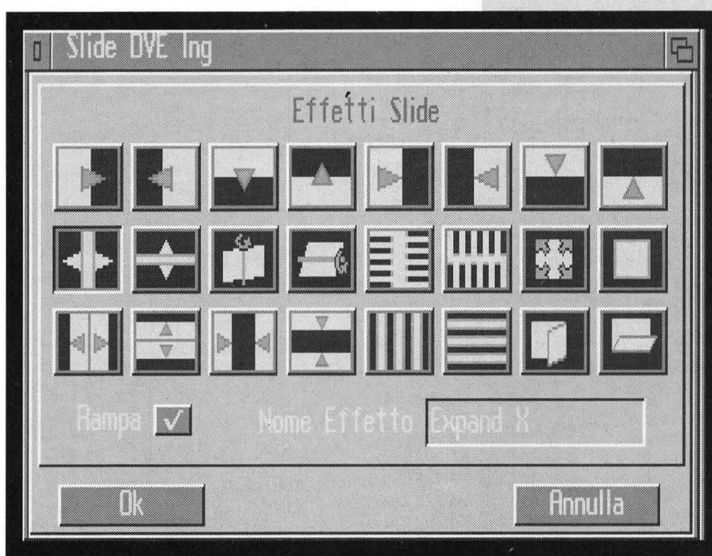
Una volta caricati tutti gli oggetti formanti l'animazione e impostati i vari effetti e durata degli stessi, si può dare istruzione al programma di effettuare il rendering dell'animazione. Questa operazione può durare anche un periodo di tempo espresso in minuti se non ore, ma non bisogna spaventarsi da ciò: i fattori che concorrono all'allungarsi dei tempi di rendering sono innumerevoli. La durata complessiva dell'animazione, il numero degli oggetti presenti nella scena, gli effetti utilizzati (quelli del tipo Wind sono notevolmente i più difficili da calcolare, seguiti da quelli 3D), l'uso o meno della luce, la risoluzione e il numero di colori utilizzati ecc.
Il programma permette di salvare il rendering in due diversi formati: il primo come una serie di immagini in formato IFF-ILBM su supporto magnetico (hard-disk ecc.), ognuna rappresentante un fotogramma dell'animazione, e l'altro come file di animazione in formato proprietario XFA, in RAM. Nel primo caso, come suggerisce il manuale, diventa possibile effettuare il rendering anche su computer con poca o scarsa memoria ed, inoltre, permette una sorta di post-produzione e montaggio dell'animazione utilizzando programmi come ADPro o ImageFx; senza contare la possibilità di utilizzare l'animazione, una volta assemblata con i programmi appena accennati, in software come Scala o simili.
Il secondo caso permette una velocità maggiore per portare a termine il rendering ed un uso immediato dell'animazione creata.
Se si opta per il salvataggio del lavoro come animazione entra in gioco il formato XFA che, come accennato in precedenza, permette diverse opzioni per il più adatto rapporto prestazioni/ampiezza. Le possibilità offerte sono in totale quattro: due a 16 bit e due a 32 bit. Diciamo subito che questi formati sono stati pensati per processori a 32 bit, in grado cioè di sfruttare appieno la potenza di tali chip.
Le versioni a 16 bit sono più lente di quelle a 32 ma hanno il privilegio di occupare meno spazio. La differenza tra le due versioni con lo stesso numero di bit consiste nell'uso o meno della tecnica denominata di "interlace cunning" che sfrutta il fatto che nel sistema PAL interlacciato a 50 Hz per visualizzare un'intera immagine occorrono due semiquadri: si può così dimezzare l'occupazione di ogni singola immagine componente l'animazione permettendo compressioni e velocità di esecuzione più elevate.



Il requester contenente l'elenco dei vari effetti 3D e, sulla destra, i campi per il loro settaggio

Tiriamo le somme

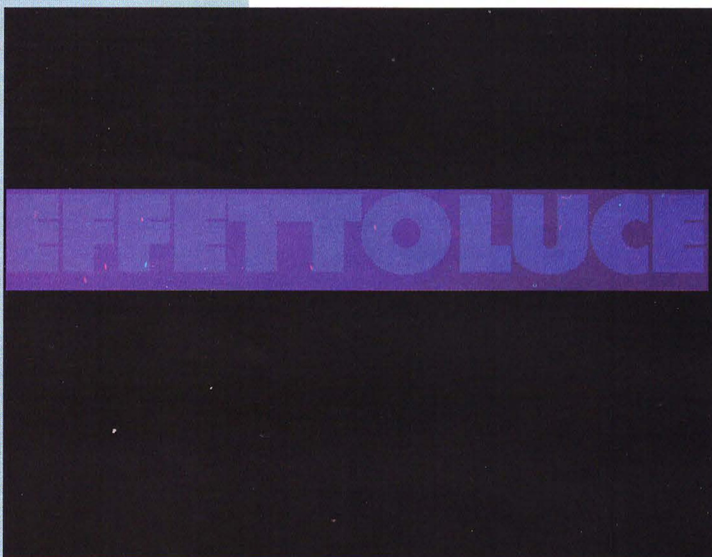
Ci sono altri particolari e aspetti del programma che non abbiamo volutamente esaminato ma che non sono essenziali per dare un'idea di ciò che il programma rappresenta nel già ricco panorama del software grafico per il nostro computer. Si tratta senz'altro di un prodotto che va a colmare un vuoto e lo fa, secondo chi scrive, in maniera egregia. Gli effetti, soprattutto quelli facenti parte della categoria Wind, sono impressionanti e viene voglia di provarli tutti nelle innumerevoli combinazioni effettuabili. Le animazioni prodotte sono estremamente fluide e se abbiamo trovato qualche problema nelle numerose prove effettuate è successo solo perché abbiamo messo al



La rappresentazione grafica degli effetti Slide (ventiquattro in totale)



La finestra per la definizione della luce: intensità e posizione nello spazio 3D



Un esempio dei risultati raggiungibili tramite l'uso della sorgente di luce



Ecco un effetto Wind in azione: dall'alto in basso e da sinistra a destra a scomposizione dell'immagine in quadratini sempre più piccoli

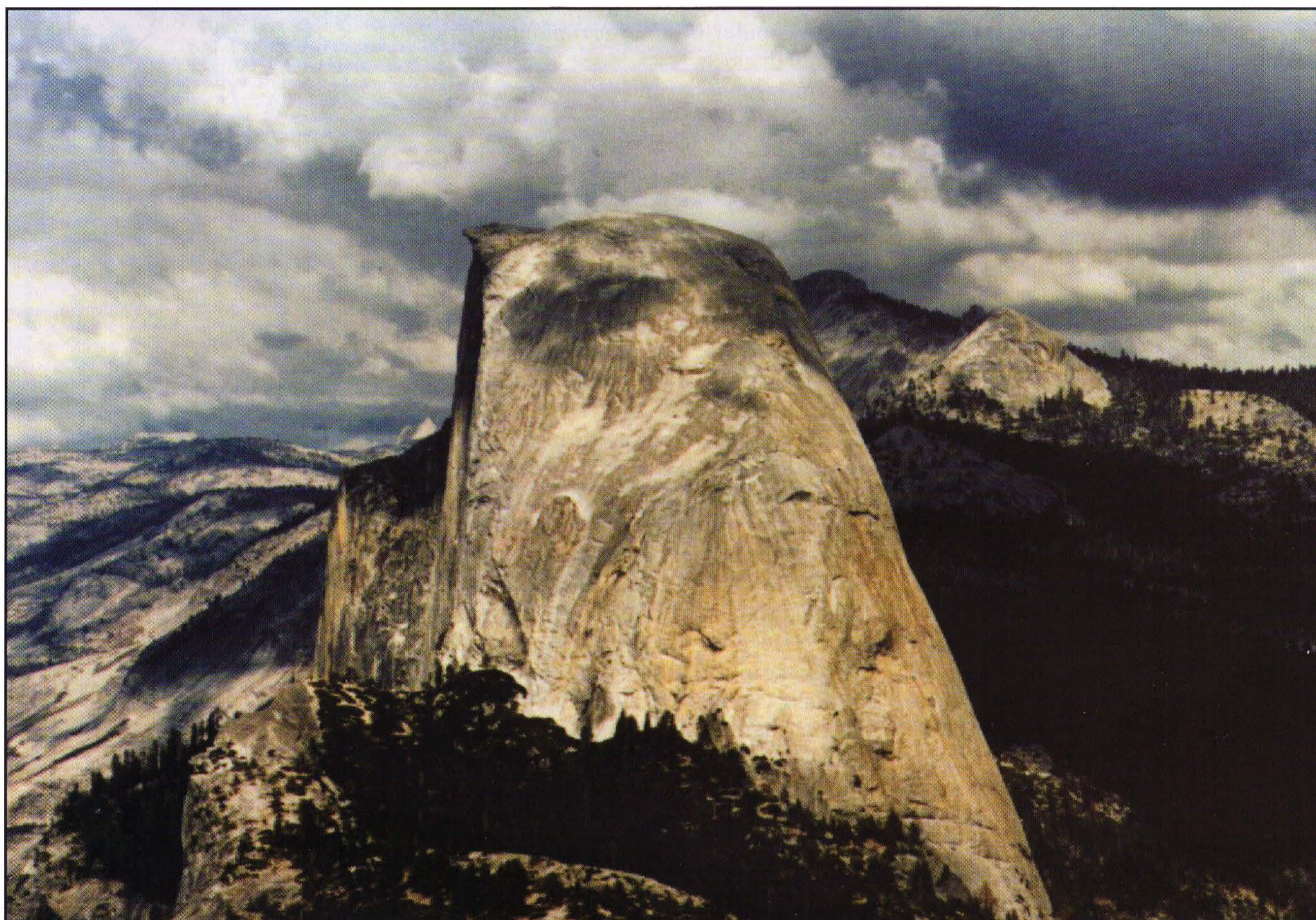
limite le possibilità del programma. Quando parliamo di problemi, ci riferiamo alle enormi dimensioni delle animazioni create (sette o più mega) e al relativo lieve rallentamento in fase di esecuzione, dovuto al fatto di dover leggere da disco l'animazione vista l'impossibilità di contenerla tutta in memoria. In un "normale" utilizzo del programma, lo stesso è in grado di dare delle soddisfazioni. Naturalmente non esiste programma perfetto e neanche X-DVE riesce a sfuggire a questa legge. Ecco una piccola lista dei desideri da inviare agli autori del programma:

- riconoscimento di altri formati grafici oltre al solito IFF-ILBM, per esempio GIF, PCX, BMP data la possibilità di interscambio di dati tra il mondo Amiga e MSDOS (CD Rom, CrossDos e PCTask per esempio).
- maggior estensione, sino ad almeno 256, nel numero dei caratteri formanti l'oggetto testo.
- riconoscimento di altri formati di font: Adobe Type 1 per esempio (sempre in nome dell'apertura del ponte Amiga-MSDOS).
- possibilità di scegliere dall'interno del programma una directory alternativa a quella assegnata dal sistema per caricare font diversi da quelli presenti nel cassetto FONTS:
- l'aggiunta di altri effetti sul testo o brush come per esempio l'ombreggiato e il 3D.
- il settaggio delle dimensioni dell'overscan (ora effettuabile solo nello schermo delle Preferences del Workbench) gestibile all'interno del programma.
- un prezzo non troppo elevato (al momento di andare in stampa non sappiamo ancora quale sia il prezzo al pubblico), perché se è vero che questo è un prodotto dedicato a professionisti della videotitolazione, è anche vero che gli hobbisti entusiasti sono tanti e non è giusto stroncarli con prezzi esagerati solo per far apparire PROF il proprio prodotto... Alla fine del manuale gli autori del programma chiedono di inviare suggerimenti e consigli: ecco, vorremmo che questa lista dei desideri venisse interpretata in tal senso, come una serie di suggerimenti e non come una lista di difetti. Anche perché, secondo la filosofia di Enigma Amiga Run, un prodotto italiano per Amiga merita sempre un occhio di riguardo, soprattutto se il prodotto in questione è di ottima fattura.



A pesca di opere d'arte

Oggi ci occupiamo di due collezioni dedicate alla grafica. La prima è la creazione del grande Fred Fish dedicata a tutte le applicazioni che fanno uso di Clip Art. La seconda è una galleria tematica riservata al mondo Windows ma facilmente sfruttabile anche dagli utenti Amiga.



A caccia di CD-ROM...

Bellissima immagine della serie "Rocce", inserita in "Imagemate Silver".

di **William Molducci**

Fresh Arte contiene oltre millecinquecento clip art di ottima qualità con risoluzione fino a 2208x1623 a 600 dpi e due colori, adatte per applicazioni di Desk Top Publishing. Tutte le immagini sono libere da copyright e quindi utilizzabili senza alcun vincolo, per facilitare la ricerca e la scelta dei clip viene fornito un volume su cui appaiono tutte le immagini con tanto di informazioni tecniche e titoli.
Le clip art sono in formato PCX, quindi per la loro eventuale conversione bisogna utilizzare programmi come "Main Actor" (disponibile in tutte le ultime collezioni shareware) o pacchetti quali "ADPro" e "ImageFx".
"Fresh Arte" è realizzato in formato ISO-9660 e compatibile con tutta la famiglia laser di Amiga; nonostante questo, il CD è pubblicizzato soltanto per ambienti PC e Macintosh.

A questo riguardo va precisato che esistono soltanto due utility per questi sistemi e che tutto lo spazio restante è riservato ai clip art, naturalmente non sono presenti viewer per il nostro computer.

Contenuto

Il ramo del CD si sviluppa nelle directory animals, cartoono, cartoonp, child, design, flowers, foods, holiday, home, misc, music, people, sports, text (area completamente vuota), tools, travel e vehicles.

Per la ricerca delle immagini, oltre che servirsi del catalogo in formato cartaceo, si possono utilizzare i file di testo posti in ogni area, i quali riportano una breve descrizione e l'esatto titolo (una semplice numerazione progressiva).

Lo stile delle immagini è sobrio ma efficace, il tratto risulta sicuro e con una sua originalità, il vantaggio di questo tipo di disegno e formato (due colori) è anche quello di poterlo arricchire o modificare a piacere, con appositi elaboratori grafici.

I temi ed i personaggi proposti da Fresh Arte (nulla a che vedere con il mitico Fred Fish e le sue compilation shareware) sono vari, e a volte proposti in diverse situazioni, come ad esempio alcuni pesci raffigurati sia nel loro ambiente naturale sia nella classica boccia di vetro.

L'area dedicata agli animali contiene duecentoventi figure, per uno spazio di quasi 15 MByte, oltre ai pesci sono presenti cani dormienti o in bella posa con tanto di primo piano, simpaticissimi gatti, pellicani, orsi polari, maiali, topi, una lunga serie di insetti, farfalle, diversi esemplari di aquile, lupi, cavalli ecc.

Due sezioni sono dedicate alle vignette, per un totale di quattrocentosessantuno immagini e uno spazio di 14 Mbyte, le situazioni descritte sono varie e a volte anche divertenti, e coinvolgono persone, animali, macchinari, oggetti e robot.

Alcune di queste mostrano fatti di cronaca cruenta, come ad esempio rapine o assalti armati, a cui si contrappongono ragazzine che soffiano bolle di sapone o giocatori di football americano un po' sconcertati; lo scopo di tale varietà è senza dubbio quello di accontentare un buon numero di esigenze e di abbracciare diverse situazioni che possono essere di satira o di attualità.

La directory "Child" raccoglie novantaquattro file per un totale di 5 Mbyte, oltre a disegni che sembrano realizzati da "piccoli" artisti, vengono mostrati gli oggetti e le situazioni tipiche del mondo dell'infanzia e a volte viene dato notevole spazio a creazioni di tipo astratto.

Non mancano gli oramai onnipresenti dinosauri, in questo caso visti nel loro lato più simpatico, e il mondo dei computer in un'ottica infantile e quindi di gioco.

Cornici, simboli, riquadri e rettangoli compongono la sezione "Design", una delle più apprezzate da chi si occupa di DTP ed in particolare di piccola stampa. I file contenuti sono ottanta per un totale di 4 Mbyte.

Piante e fiori, dal tratto decisamente originale, sono inseriti nell'area "Flowers", non mancano esemplari di rose, iris, piante acquatiche, rampicanti, i classici vasi di fiori da balcone, piante tropicali, ecc.

Il cibo (sempre presente in questo tipo di compilation) dispone di novantatré clip art con i classici hot dog (la produzione del CD è americana), frutta, ortaggi, torte, cake, sandwich, dessert e naturalmente l'immancabile servizio da caffè.

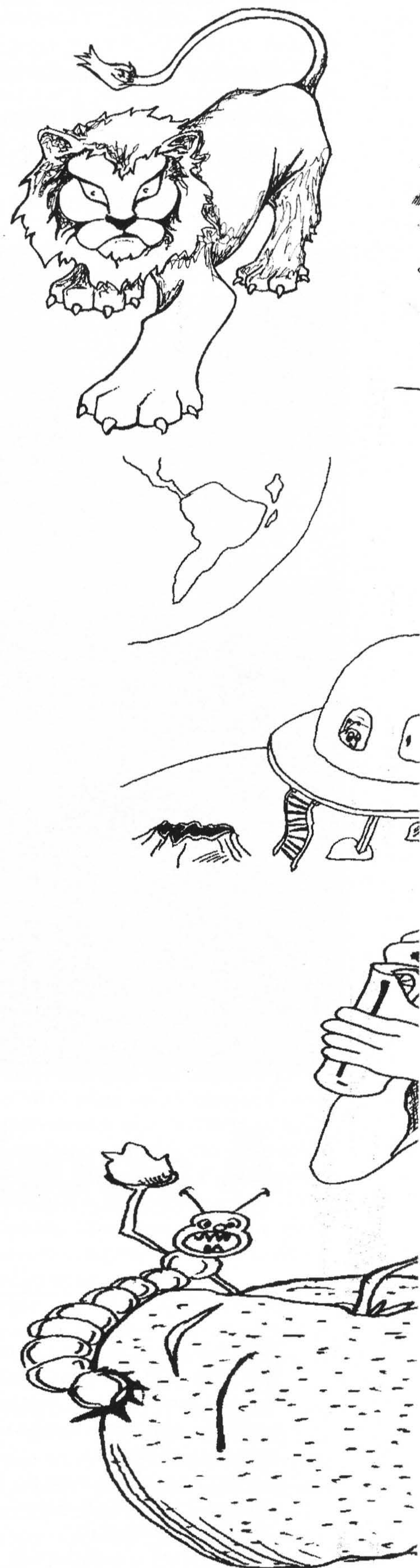
In "Holiday" vengono mostrate situazioni festose riguardanti il Natale, con tanto di addobbi e pacchi dono, mentre in "Home" sono proposti oggetti casalinghi quali telefono e lampade; non mancano quelli da ufficio, e, per finire in bellezza, il classico brindisi per festeggiare una ricorrenza familiare.

La sezione "Misc" dispone di centosettanta immagini dedicate a situazioni ed oggetti di vario genere, citiamo tra gli altri la serie completa dei numeri da 0 a 9 che non sfigurerebbe neppure in un countdown per introduzioni video.

L'area riguardante il mondo della musica si compone di poche ma interessanti clip art, sono disponibili strumenti quali chitarra, trombone, percussioni, sassofono, violino, pianoforte, e l'immancabile compact disc.

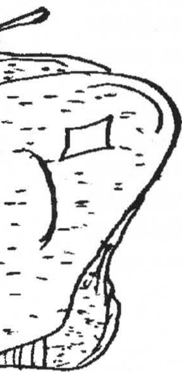
La directory "People" mostra esilaranti personaggi e situazioni di ogni genere, mentre in "Sports" viene dato spazio a golf, baseball, football, basket, corse dei cavalli, tennis e hockey, visti nel loro lato più epico.

In "Tools" si trovano immagini di utensili ed oggetti quali penne, com-









passi, floppy, bilance ecc., per un totale di quarantotto file.
Nell'area "Travel" sono inseriti i classici oggetti da viaggio, carte geografiche e famosi monumenti, come ad esempio una delle statue dell'isola di Pasqua.
L'ultima sezione è quella dedicata ai veicoli, questa parte dispone di una decina di immagini che riguardano biciclette, trattori, automobili, autobus, vagoni e taxi.

Appunti

Fresh Arte raccoglie al suo interno un buon numero di clip art, che comunque potevano essere più numerose dato l'enorme spazio rimasto vuoto sul disco.
La qualità e soprattutto lo stile dei disegni sono decisamente buoni e con ottime possibilità di accontentare anche il più esigente appassionato di DTP.
Riteniamo davvero indovinata l'iniziativa di dotare il CD di un vero e proprio catalogo, sotto forma di volumetto, un modo per districarsi brillantemente nella fase di ricerca su queste compilation.
L'utente a cui è destinato questo prodotto è quello che si occupa di piccola stampa o piccola editoria, ma anche quello che desidera sempre aggiungere qualcosa di personale, attraverso la modifica di un semplice clip art; in questo senso le caratteristiche dei disegni inclusi nella collezione agevolano tale operazione.

Imagemate Silver

Imagemate contiene cento immagini nella doppia versione a 8 bit 256 colori e 24 bit, dedicate a temi specifici come animali, palazzi, fiori, montagna, parchi, mare, roccia ecc.
Il CD, proposto per il solo ambiente Windows, è compatibile con l'intera famiglia laser di Amiga grazie al formato ISO-9660, naturalmente CDTV e CD32 devono essere collegati ad uno dei nostri amatissimi computer.
Per sfruttare in pieno le immagini 24 bit bisogna possedere una scheda grafica tipo Retina, Picasso o EGS Spectrum, ed avere una discreta quantità di Ram, dato che l'ampiezza di queste immagini varia dai 2 ai 3 Mbyte.
Non essendoci nessun elaboratore grafico o utility inserita nel CD, si devono utilizzare appositi programmi, facilmente reperibili sia nel settore commerciale sia shareware.
"Imagemate" è un prodotto approvato da "Association of Shareware Professional", a garanzia di una buona qualità del suo contenuto e, tra l'altro, anche di un prezzo decisamente interessante.

Contenuto

Le immagini sono inserite all'interno dell'area "Content", che a sua volta si divide nelle directory "24 Tiff" e "Smallgif", i formati utilizzati sono per l'appunto Tiff e Gif.
Quest'ultima area contiene tutti i file senza nessuna distinzione di genere, al contrario di quelle a 24 bit che sono disposte nelle sezioni animals, building, flower, misc, mountain, park, rock, scene, seashore e tree.
In "Animals" sono disponibili immagini riguardanti i simpaticissimi koala, intenti a procurarsi il pasto quotidiano sopra la cima di un albero, il primo piano di un incuriosito scoiattolo e diversi tipi di uccelli; molto simpatica risulta quella dedicata a tre mucche dall'aspetto davvero impertinente.
La sezione più affascinante è quella dedicata al mare, una peculiarità di questa casa di produzione, rilevata anche in altre collezioni della serie CDmate.
I temi principali sono le scogliere e le spiaggie, non mancano romantiche albe e panoramiche dall'alto.
In alcuni casi assistiamo al vero e proprio effetto "cartolina", che potrebbe essere utile a chi vuole inserire queste figure all'interno di qualche presentazione grafica di tipo classico, ricordiamo infatti che tutte le immagini inserite nel CD sono libere di royalty e quindi liberamente utilizzabili.
Anche nella sezione "Building" ritroviamo stupendi paesaggi, con strutture architettoniche molto originali e inusuali, alcune inquadrano monumenti storici mentre altre mostrano edifici e luoghi di frontiera quali un classicissimo faro marittimo.
L'argomento "Flower" viene trattato esclusivamente dal punto di vista estetico, basandosi sui primi piani e gli effetti dati dalla bellezza della pianta e dai suoi sgargianti colori, particolare ricerca è stata effettuata

nella selezione dei soggetti, infatti si tratta di fiori non facilmente rintracciabili né in altre collezioni né in "natura".
In "Misc", come al solito, troviamo di tutto un po', da un gigantesco ravanello (che puzza però di plastica) a capi d'abbigliamento insoliti, una serie di cestini di paglia e utensili di vario tipo.
Naturalmente in "Mountain" si possono ammirare immagini di montagne, canyon e colline tipicamente americane e canadesi, non mancano quindi cime innevate e verdi vallate viste dal picco più alto del West.
L'area "Park" mostra una lunga serie di panorami neozelandesi e canadesi, qui in particolare le immagini inquadrano paesaggi selvaggi e incontaminati, uno scenario naturale al di fuori di tutte le piste turistiche e da CD-Rom.
Una delle sezioni più belle è quella dedicata alle rocce, ve ne sono diversi esemplari ripresi in primo piano oppure con fondali di montagne e cieli particolarmente nuvolosi.
Alcune di queste fotografie sono state effettuate in macro, avendo come risultato dettagli particolareggiati di sassi e rocce; tale tecnica ha prodotto immagini che possono essere utilizzate anche come brush in opere 3D.
In "Scene" vengono proposti panorami americani oramai classici, come il ponte di S. Francisco o un Tepee indiano, in altre si possono vedere fenomeni naturali come il tramonto, nella bellezza (e grandezza) della prateria U. S. A.
Infine nell'area "Tree" lo spettacolo naturale mostra una serie di alberi, a volte completamente secchi e a volte immersi nella natura più florida.

About Imagemate Silver

Nome prodotto: Imagemate Silver

Prodotto da:
Software Society, Inc.

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 40.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore:
immagini di qualità nella doppia versione a 256 colori e 24 bit.

Contro:
non è presente nessun eleboratore grafico in quanto il CD è disposto per ambiente Windows.

TESTATO

About Fresh Arte

Nome prodotto: Fresh Arte

Prodotto da:
Quanta Press, Inc.

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì

Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 70.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore:
clip art di buona qualità adatte per varie esigenze di DTP.

Contro:
non è presente nessuna utility in quanto il CD è disposto per ambiente Dos.

TESTATO

Appunti

Il breve viaggio all'interno di "Imagemate" ha presentato una serie di immagini dal notevole spessore e di indubbio fascino che, oltre a poter essere utilizzate in altre lavorazioni, meritano anche di essere soltanto ammirate.
Notiamo un severo metodo di selezione, rende il prodotto di alta qualità, al contrario di tante altre compilation analoghe di cui preferiamo non occuparci.
L'unico inconveniente deriva dal dover effettuare una selezione "manuale" delle immagini, in quanto, oltre a non essere prevista nessuna utility per il nostro sistema, non è stato neppure inserito un file di testo con il nome e la descrizione delle immagini.
Il consiglio è quello di utilizzare una directory utility, e usufruire della configurazione automatica con qualche viewer; questi sono disponibili a dozzine in qualsiasi CD di programmi shareware.



La vetrina di Enigma Amiga Run

Dalla Svizzera una interfaccia MIDI compatta ed economica. Questo è uno dei prodotti che abbiamo scelto di proporre ai nostri lettori attraverso la vetrina di Enigma Amiga Run. Hardware e software selezionati e venduti direttamente sotto il controllo della redazione di Enigma Amiga Run e della Axel.



Deluxe MIDI IV

di ***Marco Milano***

Non fatevi fuorviare dal nome: Deluxe MIDI, non Deluxe Music! Non si tratta infatti di una nuova improbabile versione IV del famoso programma di notazione della Electronic Arts, ma di una nuova versione dell'interfaccia MIDI della ADEPT, la software house italo/svizzera di cui abbiamo già parlato recensendo il kit di campionamento ed effetti speciali "Home Music Kit". Una software house che merita il nostro apprezzamento per l'impegno profuso in un momento così delicato per le sorti del nostro amato computer: mentre molti si ritirano vigliaccamente, la ADEPT sforna nuovi prodotti, caratterizzati visivamente dal superbo package.

La confezione

Molto curata, è realizzata in ottimo cartoncino lucido colorato. Spicca la rappresentazione di una tastiera MIDI "warpizzata" sullo sfondo di un cielo azzurro, con due cavetti MIDI che si protendono, quasi dotati di vita propria, verso chi guarda.
Sul retro sono presenti una descrizione del prodotto e le relative caratteristiche tecniche, in inglese, tedesco e francese. Siamo rimasti un po' male per il fatto che una casa in cui lavorano molti programmatori italiani (vedi Home Music Kit) non abbia previsto il nostro idioma tra le lingue prescelte! La descrizione del prodotto, fedele al roboante stile della ADEPT, parla dell'ultima novità professionale e Hi-Tech tra le interfacce MIDI, che, senza il bisogno di svariati connettori, può gestire sino a sedici strumenti MIDI in serie (meraviglia!).
La frase è poco chiara: se si riferiscono ai sedici canali MIDI, non c'è niente di cui gloriarsi, mentre se si riferiscono alla possibilità di collegare sino a sedici Expander in serie, bé, allora serviranno certamente numerosi connettori, sotto forma di quindici cavi MIDI! Le altre caratteristiche sono meno "fumose": isolatori ottici (comunque d'obbligo in tutte le interfacce MIDI), ed infine l'unica veramente degna di nota: tempo di reazione di 10ns, che permette di minimizzare il ritardo nella propagazione del segnale MIDI. All'interno non troviamo alcun manuale, forse a causa della semplicità estrema dell'installazione. È presente invece un'ulteriore scatola in cartone bianco che custodisce l'interfaccia vera e propria. Questo tipo di packaging non può che trovarci entusiasti, visto il livello cui di solito siamo costretti a sottostare in campo Amiga.

L'hardware

L'interfaccia è di forma inusuale: si tratta di un parallelepipedo in plastica nera che si ingrandisce piramidalmente dalla parte dei tre connettori MIDI. Ci sembra un design molto funzionale: lo chassis aumenta l'ingombro solo dove necessario. Non siamo però molto d'accordo sulle interfacce che si connettono direttamente alla porta seriale, senza un cavetto piatto di collegamento che permetta di posizionarle secondo le varie esigenze.
Non sono presenti etichette che indichino le varie porte, ma le scritte "IN-THRU-OUT" sono addirittura incise nella plastica, subito sopra ai rispettivi connettori pentapolari.
Le due metà del guscio plastico sono incastrate tra loro senza l'uso di viti, ed è stato facile aprire l'interfaccia per osservare la circuiteria. Abbiamo trovato un lavoro molto pulito, la schedina è a due strati e le piste sono regolari. I pochi componenti sono di buona qualità e disposti con ordine.
L'unico integrato presente purtroppo non è dotato di alcuna scritta o codice, cosa che ci ha impedito di verificare se le caratteristiche di velocità dichiarate trovano riscontro nel chip utilizzato.

Sul banco di prova

L'installazione consiste semplicemente nell'inserire l'interfaccia nella porta seriale dell'Amiga, e nel collegamento dei cavi MIDI provenienti da Master Keyboard ed Expander alle rispettive porte MIDI IN ed OUT, oltre al collegamento di un altro Expander alla porta THRU per l'unico scopo di testarne il funzionamento.
L'uso con i maggiori programmi per Amiga (Bars&Pipes Pro, KCS, Music-X, Deluxe Music, Master tracks Pro...) non ha dato alcun problema, le porte IN ed OUT funzionano senza problemi o incompatibilità. Il test della porta THRU ne ha confermato il funzionamento senza l'induzione di particolari ritardi. La velocità di risposta è stata testata sia sovraccaricando l'interfaccia con brani intorno alle 40/50 voci di polifonia, sia collegando più Expander in cascata. Nel primo caso l'interfaccia, sottoposta a tali condizioni estreme, non ha manifestato "ingolfamenti" o perdite di dati MIDI. Anche nel secondo test, i risultati sono stati conformi alle aspettative.

Conclusioni

Si tratta in definitiva di un prodotto valido, anche se non propriamente professionale. E come potrebbe, se pensate che l'interfaccia Pro della Dr. T's (la produttrice del KCS) costa più di 200.000 lire! L'interfaccia non si pone ai massimi livelli anche per la mancanza di una porta di pass-through che consenta di collegare un eventuale MODEM alla stessa seriale e "switchare" tra esso e l'interfaccia MIDI.
È comunque adattissima anche all'uso semiprofessionale, grazie alla buona velocità ed alla mancanza di problemi di compatibilità e di idiosincrasie in cui le interfacce di questo prezzo talvolta cadono.



About Deluxe MIDI IV

Nome Prodotto: Deluxe MIDI IV

Prodotto da:
ADEPT Development
P. O. BOX 20,
1000 Lausanne 5
Switzerland

Distribuito da:
G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
Tel. (02)38.01.00.30
Fax. (02)38.01.00.28

Prezzo: Lire 49.000 iva inclusa

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, Expader/Tastiera MIDI, software MIDI.

A favore:
Interfaccia veloce, design funzionale, packaging superbo.

Contro:
Mancanza di porta passante per MODEM e cavo piatto per collegamento a distanza.

TESTATO

PageStream v3.0f & TypeSmith v2.5

Dopo una lunga attesa è finalmente disponibile la versione 3.0 di PageStream, il più potente programma di desk top publishing pronto a decollare verso altri mondi

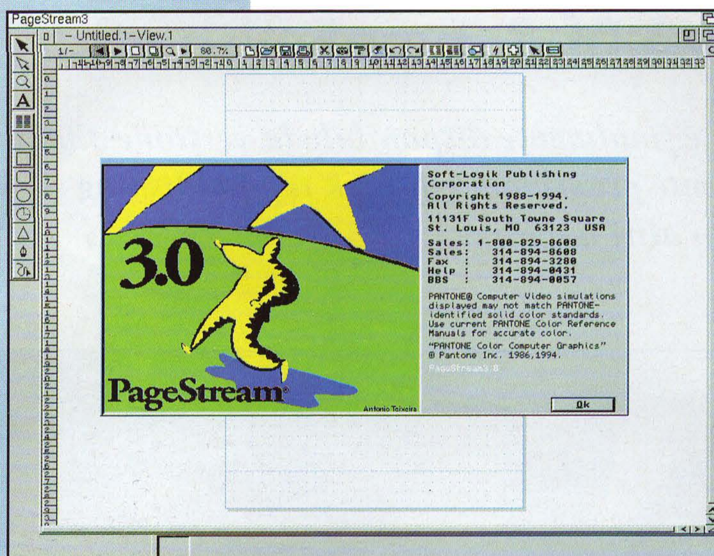


La soluzione completa per il DTP

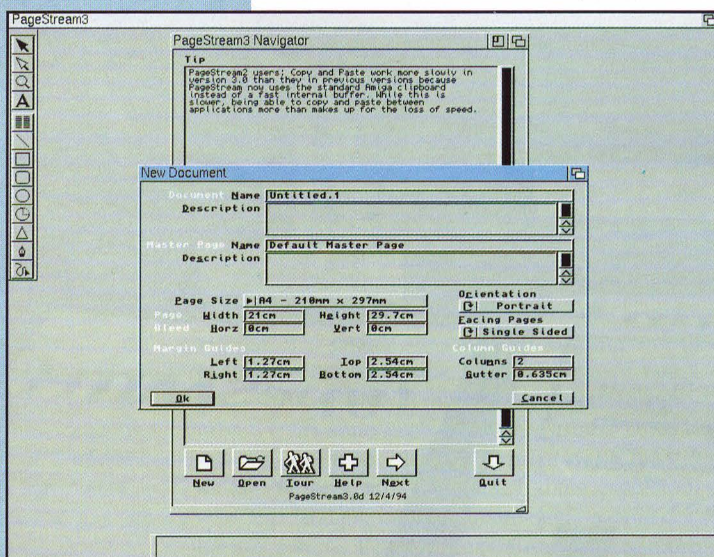
di **Francesco Oldani**

PageStream è da sempre il concorrente del precursore dei programmi di impaginazione per Amiga, quel Professional Page che giunto alla versione 4.0 ha ceduto le armi. Ormai è risaputo che Gold Disk non intende proseguire lo sviluppo di PPage né per Amiga né per altre piattaforme; questa situazione è senz'altro determinata dalla contrazione del mercato di Amiga e dalle difficoltà che la nostra macchina sta attraversando in questo periodo.

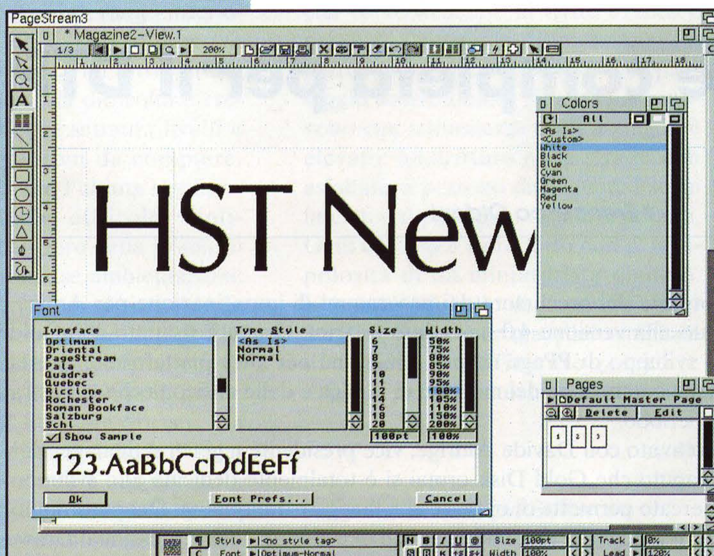
Pochi giorni fa, grazie ad un colloquio avuto con Davide Aldrige, vice presidente e general manager per l'Europa della Gold Disk, abbiamo saputo che Gold Disk ormai si è totalmente dedicata allo sviluppo sotto Windows dove sicuramente il mercato permette di operare con maggior tranquillità. Del patrimonio di conoscenze accumulato con Amiga, Windows ha ereditato a livello di prodotto solo Professional Draw, mentre gli attuali programmi per piattaforma Intel della Gold Disk sono totalmente nuovi. Abbiamo



PageStream 3.0, ambiente di lavoro. Rispetto alla versione precedente, a parte la toolbar verticale è praticamente cambiato tutto.



Al lancio del programma viene richiamato "Navigator", un tool che guida l'utente durante le prime fasi. In figura il quadro di definizione di un documento con in sottofondo la finestra di "Navigator"



La gestione dei font in PageStream è quanto mai completa. In figura, un font Optima importato da Windows, il quadro di controllo dei caratteri e la toolbar "XPress like" con i parametri dei caratteri.

avuto la possibilità di vedere all'opera Astound, un programma di grafica per presentazione multimediale, simile concettualmente a Scala. Ebbene, oltre che conquistare la palma di migliore programma di presentation decretata dalla stampa Americana battendo campioni come Microsoft Power Point e Lotus FreeLance, Astound fa notare immediatamente come le menti che l'hanno programmato siano di chiara origine Amiga: originalità e fantasia della realizzazione non lasciano dubbi. Ma torniamo a PageStream.

La Soft-Logik è rimasta l'ultima software house presente sulla piattaforma Amiga a produrre un programma di desk top publishing, PageStream appunto, corredato ormai di diversi moduli come PageLiner, Bitmap Editor ed il protocollo HotLinks. Prossimamente anche Art Expression diverrà un modulo di PageStream rendendo il prodotto della Soft-Logik una delle soluzioni per il DTP più completa e potente in commercio.

La versione 3.0 di PageStream è arrivata sul mercato con un grande ritardo causato dalla complessità del progetto; attualmente è disponibile la versione 3.0f attraverso la BBS Soft-Logik oppure via Internet; dalla versione 3.0a alla f sono stati eliminati molti bachi ma tuttora ne rimangono parecchi da risolvere. Soft-Logik ha dichiarato che non appena sarà ultimata la versione 3.1 "bug free" verrà inviata gratuitamente a tutti gli utenti registrati.

Rispetto al futuro del programma, la casa canadese intende proseguirne lo sviluppo per la piattaforma Amiga ma presto (anche se i tempi non sono ancora stati dichiarati) saranno disponibili le versioni per Windows e Macintosh.

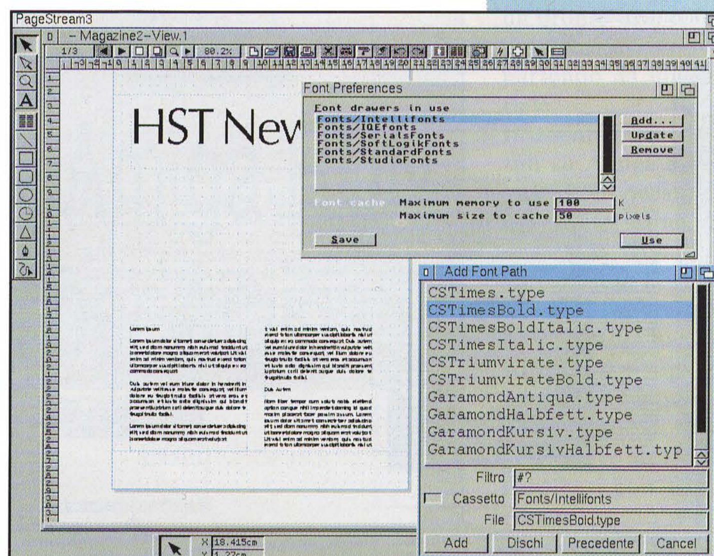
La versione 3.0

L'ultima versione di PageStream è distribuita in una confezione contenente sette dischetti, un corposo manuale di grosse dimensioni e alcune cartoline e schede. La qualità della documentazione è buona anche se ci saremmo aspettati un tutorial più esteso considerata la vastità delle opzioni disponibili. Per la prova abbiamo utilizzato un Amiga 4000 con scheda grafica Picasso II; macchine come il 1200 oppure Amiga basati su processori che non siano almeno il 68030 ci sembrano inadeguate. La procedura d'installazione

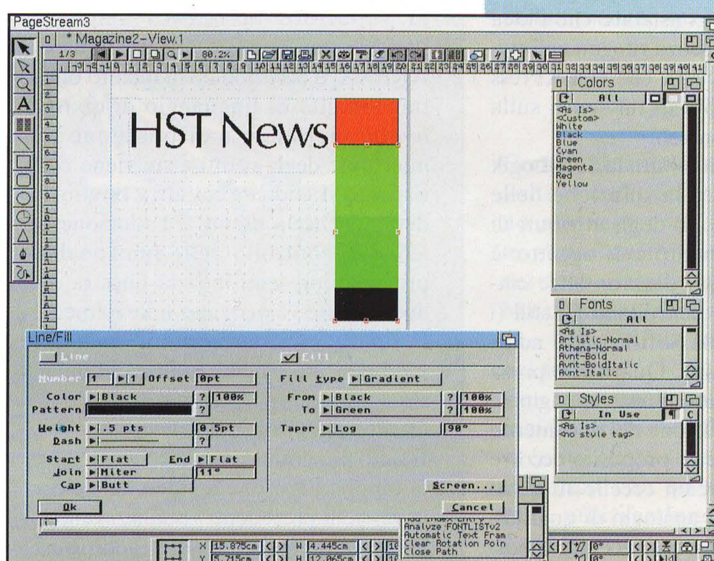
richiede circa venti minuti per decompattare i file da dischetto all'hard disk. Avviato PageStream, che è totalmente compatibile con le schede grafiche più diffuse e con il chip set AGA, viene mostrato un quadro di controllo chiamato Navigator. Questa è la prima novità che l'utente di PageStream 2.2 nota nella nuova versione. Il Navigator è una sorta di assistente costituito da una serie di icone che permettono di aprire un documento, crearne uno nuovo, accedere all'help e al tour guidato delle nuove funzionalità. Ed è proprio su queste che fissiamo la nostra attenzione. PageStream è infatti un programma davvero complesso e richiederebbe ben più di un articolo per essere descritto nel dettaglio. Per chi non è utente delle versioni precedenti cerchiamo nelle righe che seguono di riepilogare le caratteristiche salienti del programma della SoftLogik. PageStream è un programma d'impaginazione elettronica in grado di produrre un output Postscript separato nelle quattro componenti fondamentali (in quadricromia), adatto cioè a pilotare le maggiori e diffuse fotounità. Ciò significa che il programma è in grado di operare in un contesto massimamente professionale nella produzione di riviste, libri, brochure ecc.

La caratteristica saliente di PageStream sin dalla prima versione (la 1.6 del 1989) è quella di essere un programma di publishing free form. In altre parole il testo non è assolutamente vincolato al layout del documento e alle gabbie: in qualsiasi momento si può cliccare sulla pagina e digitare testo che viene trattato vettorialmente con possibilità di rotazione sui tre assi e allungamento o restringimento nelle due dimensioni del piano. Questa caratteristica offre delle possibilità di composizione eccellenti e rappresenta ancora oggi il fiore all'occhiello di PageStream. È vero che alcuni programmi di altre piattaforme permettono il raggiungimento di risultati analoghi ma operativamente PageStream è ancora imbattibile.

La versione 3.0 ha guadagnato notevoli migliorie tanto che sembra più un nuovo programma che un upgrade. L'interfaccia utente si è arricchita di nuovi elementi. È rimasta la toolbox verticale della versione 2.2 ma ora è possibile avvalersi anche di una nuova barra degli strumenti orizzontale in grado di offrire il completo controllo dell'elemento che si sta elaborando, sia grafico sia testuale. Pur essendo questa



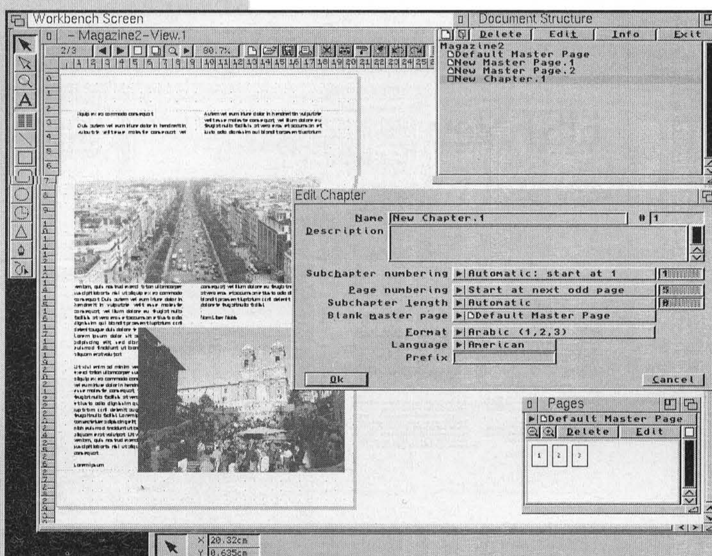
PageStream3.0: ancora sulla gestione dei font. È possibile avvalersi del Font Manager per gestire famiglie di caratteri appartenenti a tecnologie diverse.



Le funzionalità grafiche di PageStream sono quanto mai complete. È possibile, con la versione 3.0, disegnare bozze con riempimenti a gradiente di vari tipi.



La strutturazione dei documenti in PageStream 3.0 è totalmente affidata alle pagine mastro attraverso le quali si possono definire nel dettaglio i vari layout. Un'altra miglioria dell'ultima versione è la gestione del colore sulle immagini.



Con la versione 3.0 è stata introdotta una serie di migliorie atte a gestire più semplicemente un documento. In figura l'elenco delle pagine e dei capitoli del documento in elaborazione.

una soluzione eccezionale per praticità d'uso, dobbiamo constatare che l'idea è stata "clonata" senza ritegno agli sviluppatori della Quark che con XPress hanno fatto scuola in tal senso sulla piattaforma Macintosh.
Con la stessa disinvoltura la Soft-Logik ha anche adottato la soluzione delle finestre di controllo degli attributi di pagina, di documento e di oggetto: è possibile aprire sul desktop altre cinque finestre che controllano gli stili (i tag introdotti dalla Soft-Logik e adottati da tutti gli altri, Quark compresa con XPress), i colori, i font, le pagine e quindi la strutturazione del documento e le macro. A questo proposito occorre dire che PageStream eccelle su quasi tutti i programmi analoghi di qualsiasi piattaforma: grazie ad AREXX è possibile automatizzare moltissime operazioni (forse solo Corel Ventura è ancora superiore in questo ambito); PageStream, rispetto alla gestione di AREXX, è eccezionale in quanto offre funzionalità di linguaggio di quarto livello mettendo a disposizione un interprete degli eventi a cui viene corrisposto il codice. Un'altra miglioria dell'interfaccia utente è l'adozione di icone di controllo delle funzionalità principali presenti in ogni finestra del documento: velocizzano notevolmente le operazioni più comuni anche se sarebbe stato meglio dotarle di dimensioni variabili per facilitarne l'azionamento nelle risoluzioni elevate.
Il salto più grande con la versione 3.0 è la rappresentazione a video dei colori: le versioni precedenti visualizzavano le immagini in bianco e nero (addirittura senza scala di grigi come PPage); PageStream 3.0 è in grado di utilizzare tutti i 256 colori sui 16 milioni della palette ottimizzandone dinamicamente la presenza sullo schermo ed effettuando un dithering su immagini true color eccezionale. Altre novità di rilievo sono l'aumentata precisione tipografica, l'utilizzo di filtri d'importazione che permettono di utilizzare praticamente qualsiasi oggetto proveniente da PC o da Macintosh, il potenziamento delle funzioni di disegno, l'utilizzo di più tecnologie di font tra le quali i Compugraphics di Agfa e i Type 1 Postscript di Windows e Macintosh, l'implementazione di nuovi driver per stampanti e diverse altre cose tra cui la parziale riorganizzazione dei menu.
Infine, una miglioria a livello di scrittura del codice è la velocità di scorrimento della pagina che ora è tangibile: cliccando sugli slider della finestra documento con la versione 3.0 la pagina scorre davvero (con le versioni precedenti l'effetto era inconsistente).



BME (Bit Map Editor) è un modulo grafico di servizio fornito con PageStream. Attraverso di esso si possono preparare gli elementi grafici da impaginare.

Più ordine, più libertà

I programmi di impaginazione sono differenziabili soprattutto in funzione di quanto offrono in fase di composizione. Vi sono alcuni che sono più adatti alla produzione di listini, libri, cataloghi e altri documenti strutturati in cui si ripetono capitoli e paragrafi con regole ben precise; capostipite di questi prodotti è Ventura. Altri programmi sono ispirati alla libertà di composizione quali XPress; in mezzo si collocano con le debite proporzioni PageMaker e Professional Page. PageStream ha guadagnato nella versione 3.0 la gestione dei capitoli e dei sottocapitoli con gli elementi grafici associati al testo; come in alcuni wp è possibile definire la presenza di un'immagine solo in prossimità di una certa zona del documento e questa impostazione rimane valida indipendentemente dalle variazioni che si apportano al documento dopo o prima di quel punto (la grafica scorre con il testo). Una delle caratteristiche che rende PageStream 3.0 un programma che non pone vincoli di realizzazione all'utente è la gestione dei riempimenti a gradiente e la possibilità di trasformare qualsiasi figura geometrica realizzata con gli strumenti interni in gabbia di testo.
Infine, per lasciare la maggiore libertà d'azione possibile, l'utente che è migrato da Professioal Page a

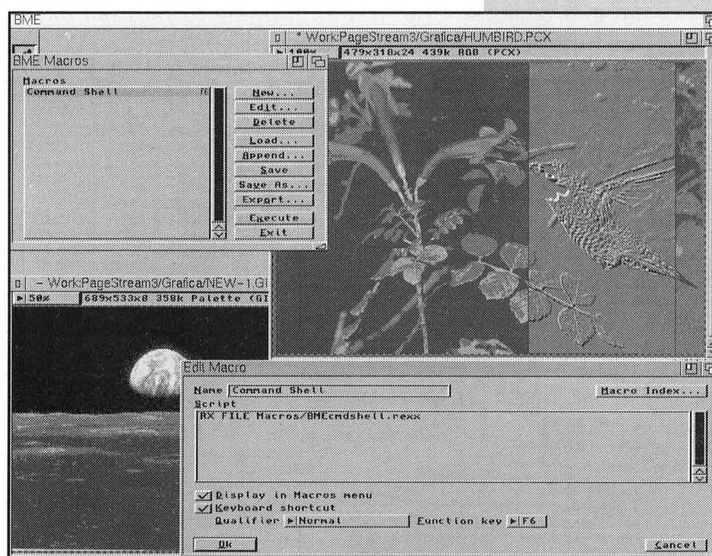
PageStream troverà senz'altro eccezionale la possibilità di caricare i file PPage direttamente in PageStream, d'importare senza problemi le clip di PDraw ed utilizzare qualsiasi font semplicemente aggiungendolo con il font manager alla lista dei caratteri disponibili.

In buona compagnia

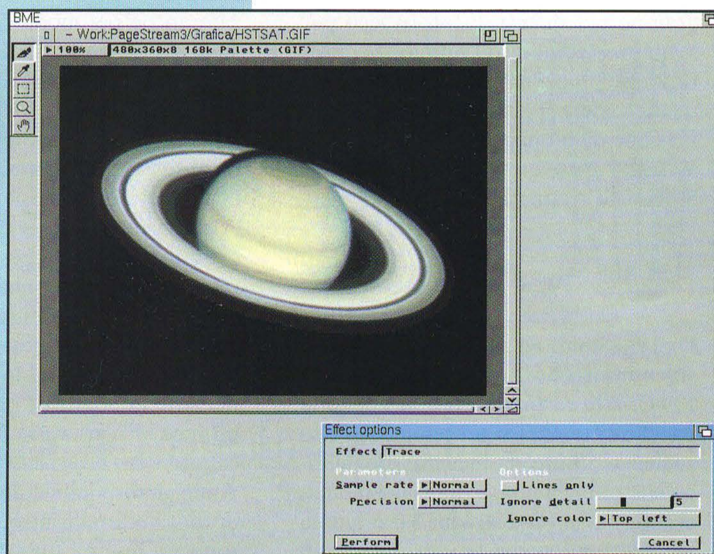
Con PageStream 3.0 sono offerti in bundle anche PageLiner e BitMap Editor gestiti dall'ultima versione di HotLinks rivista e corretta nei concetti. PageLiner è un onesto e discretamente veloce programma di editing di testo che permette di eseguire le più comuni operazioni. È dotato anche di controllo ortografico (solo in lingua inglese) e può essere programmato attraverso i tasti funzione con le procedure più frequenti. Sicuramente il punto forte di questo programma è la possibilità di essere utilizzato attraverso HotLink in simbiosi con PageStream. Vediamo un esempio.
Supponiamo di importare un testo qualsiasi in PageStream e di volere evidenziare con stili differenti i titoletti, effettuare la correzione ortografica e una revisione dei contenuti. Ebbene una volta importato nelle gabbie di PageStream è sufficiente selezionare l'opzione "Send to Editor" del menu Edit per aprire PageLiner con il testo in elaborazione su cui si possono effettuare agevolmente le operazioni di editing; chiudendo quest'ultimo programma si ottiene l'aggiornamento automatico del testo. Da notare che durante l'utilizzo di PageLiner attraverso HotLinks, PageStream è totalmente bloccato per evitare incongruenze operative. BitMapEditor è invece un programma per la gestione delle grafica. Si tratta di un software in grado di caricare immagini nei più svariati formati anche di Macintosh e PC e permettere la manipolazione a livello di funzioni di fotoritocco e di disegno. In nessuno di questi ambiti BME eccelle, però le funzionalità che mette a disposizione sono sufficienti per chi ha semplici esigenze di preparazione della grafica per l'impaginazione. Da segnalare la presenza in BME di diversi effetti sulle immagini tra cui l'ottimo embossed (rilievo); altri sono scarsamente utilizzabili a causa della mancanza della funzione di preview (luminosità e contrasto ad esempio). Eccellente invece la funzione di trace: se rispetto ai programmi più diffusi di fotoritocco per Windows (compreso l'ottimo shareware Paint Shop Pro) BME deve ampiamente cedere il passo, a livello di conversione da bitmap a vettoriale le parti si invertono ed il prodotto della SoftLogik svetta su tutti.

TypeSmith 2.5

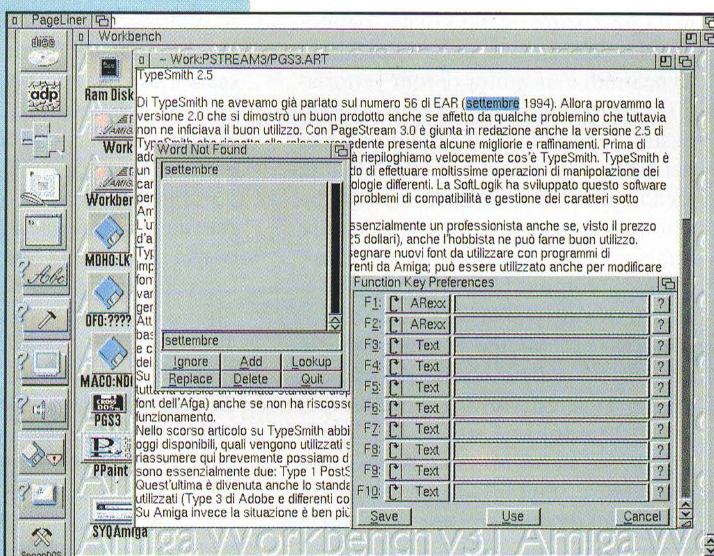
Di TypeSmith ne avevamo già parlato sul numero 56 di EAR (settembre 1994). Allora provammo la versione 2.0 che si dimostrò un buon prodotto anche se affetto da qualche problemino che tuttavia non ne inficiava il buon utilizzo. Con PageStream 3.0 è giunta in redazione anche la versione 2.5 di TypeSmith che, rispetto alla release precedente, presenta alcune migliorie e raffinamenti. Prima di addentrarci nella descrizione delle novità, riepiloghiamo velocemente cos'è TypeSmith. TypeSmith è un editor di font vettoriali (outline) in grado di effettuare moltissime operazioni di manipolazione dei caratteri e di conversioni tra font di tecnologie differenti. La Soft-Logik ha sviluppato questo software per dare una soluzione definitiva a tutti i problemi di compatibilità e gestione dei caratteri sotto Amiga. L'utente tipico di questo programma è essenzialmente un professionista anche se, visto il prezzo d'acquisto tutt'altro che elevato (circa 125 dollari), anche l'hobbista può farne buon utilizzo. TypeSmith può essere impiegato per disegnare nuovi font da utilizzare con programmi di impaginazione anche di piattaforme differenti da Amiga; può essere utilizzato anche per modificare font preesistenti includendo particolari caratteri (logotipi), oppure per effettuare conversioni tra i vari formati utilizzati. Altri utilizzi possono essere quelli per migliorare collezioni di font e per generare font bitmap da font outline. Attualmente vi sono diverse tecnologie utilizzate per la gestione dei caratteri outline; queste si basano in linea di massima sullo stesso principio di descrizione matematica delle forme dei caratteri e consentono, a differenza dei sistemi basati su rappresentazione bitmap, di variare la dimensione dei caratteri senza perdita di dettaglio. Su Amiga è disponibile un ampio insieme di font vettoriali introdotti dalle varie software house; tuttavia esiste un formato standard disponibile dalla versione 2.04 di Amiga OS (Compugraphics font dell'Afga) anche se non ha riscosso molto successo a causa della lentezza di gestione e funzionamento. Nello scorso articolo su TypeSmith abbiamo esposto globalmente quante tecnologie di font sono oggi disponibili, quali vengono utilizzati su Amiga e quali vengono utilizzati su altre piattaforme. Per riassumere brevemente possiamo dire che su piattaforma Macintosh le tecnologie standard sono essenzialmente due: Type 1 PostScript di Adobe e TrueType di Apple e Microsoft. Quest'ultima è divenuto anche lo standard di Windows sui PC anche se altri formati sono a volte utilizzati (Type 3 di Adobe e differenti codifiche metriche quali PFM e AFM). Su Amiga invece la situazione è ben più confusa (volevamo ben dire!) perché Gold Disk (Compugraphics font), SoftLogik



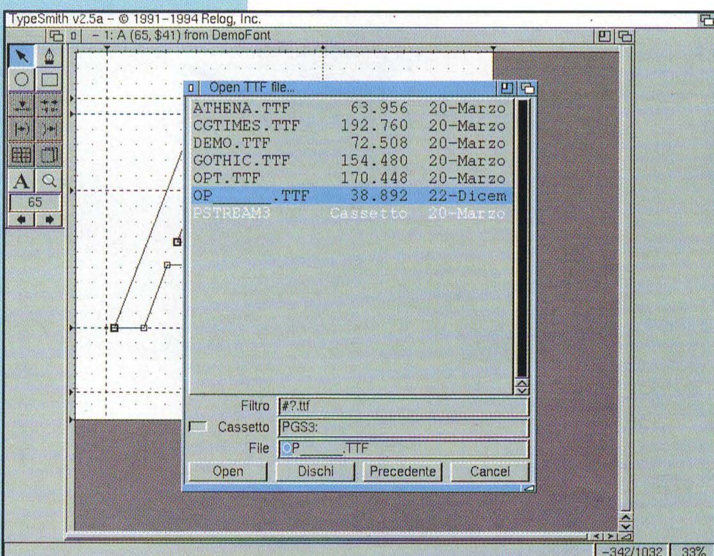
Oltre a gestire diversi formati grafici (manca però il JPEG) BME consente una completa gestione del colore nelle varie componenti. Anche l'effettistica offerta è di discreto livello. In figura la finestra per la gestione delle macro AREXX.



Sicuramente una delle opzioni più interessanti di BME è quella di Trace che consente di ottenere immagini vettoriali da file bitmap. L'efficacia di questa opzione è molto buona; non si può dare lo stesso giudizio alla velocità d'esecuzione.



PageLiner è l'editor di testo che funziona da server tramite HotLink con PageStream. Ha funzionalità di controllo ortografico e offre un buon numero di opzioni.



Con la versione 2.5, TypeSmith ha guadagnato opzioni di import/export dei caratteri più flessibili. In figura la finestra di caricamento dei font TrueType di Windows.

(DMF), Digita (TrueType) e SoftWood (NinbusQ font) hanno preso strade differenti. Inoltre non bisogna dimenticare che esiste un formato vettoriale proprietario di Amiga, l'IFF DR2D che viene utilizzato anche per la descrizione dei font. A fronte di una situazione tutt'altro che trasparente TypeSmith offre la possibilità di manipolare tutti questi formati con una versatilità che nella versione 2.5 è diventata molto elevata.

TrueType import/export

Sebbene l'utilizzo di TypeSmith come accennato può essere disparato, secondo chi scrive, il tool della Soft-Logik ha come impiego principale quello di fare da ponte tra Amiga e Mac e PC. Chi ha utilizzato Amiga per impaginare attraverso i processi più complessi (dal progetto grafico alla fotounità) ha incontrato diversi problemi non indifferenti che lentamente, negli ultimi anni, sono stati risolti. Uno di questi è senz'altro la mancanza di compatibilità del file system di Amiga con quello Macintosh, problema risolto utilizzando la FAT del PC come tramite e inviando direttamente il codice Postscript da file alla fotounità. Un altro problema è la riproducibilità dei documenti che nei font ha il suo punto debole. Infatti se a livello di layout con PageStream (o PPage) è possibile eseguire qualsiasi progetto, a livello di font, Macintosh e PC possono vantare delle collezioni "infinite" che spesso su Amiga non esistono. Ecco che impaginare un qualsiasi documento con Amiga può diventare un problema se i font richiesti non sono disponibili sulla nostra piattaforma. Con TypeSmith nella versione 2.5 questo problema è risolto totalmente perché è ora possibile importare ed esportare senza problemi il formato TrueType dei Macintosh (binario) e dei PC. Ciò significa che è sufficiente caricare su un dischetto il font desiderato di Windows (ad esempio), importarlo in TypeSmith ed esportarlo in formato Intellifont. Il gioco è fatto.

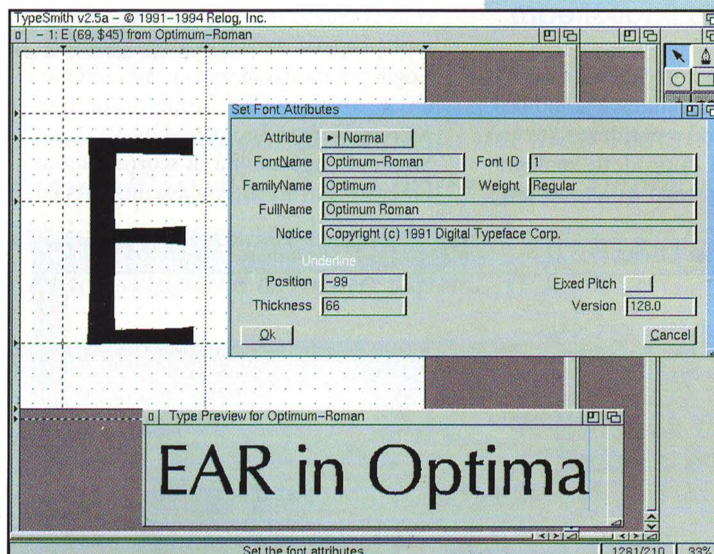
Altre novità

Tra i punti deboli della versione 2.0 di TypeSmith vi era la non perfetta gestione dei caratteri dalla larghezza molto ampia; ora con la versione 2.5 il problema è risolto e l'editazione è pos-

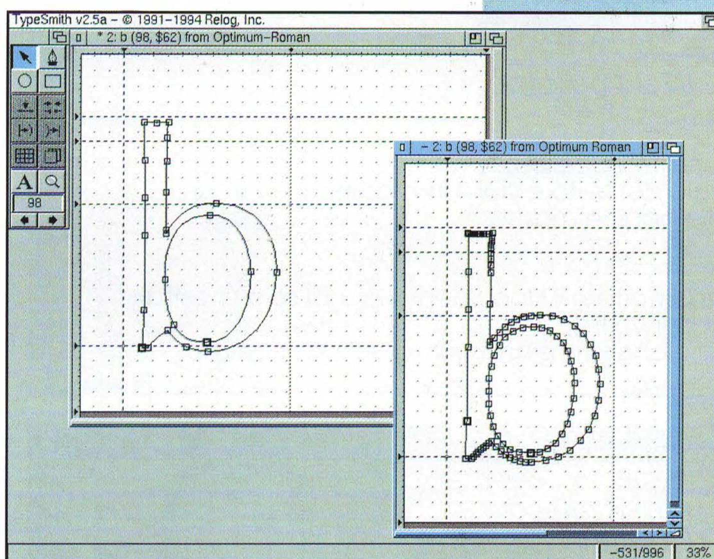
sibile senza problemi. La funzione di preview e stampa dei caratteri è stata migliorata anche se la Soft-Logik suggerisce di non utilizzare il driver Postscript della versione 3.0 del sistema operativo in quanto il suo funzionamento non è affidabile. Un'altra funzionalità molto interessante è quella che riduce la complessità dei caratteri. Spesso, tracciando un font bitmap di tipo graziato con un grado di precisione elevato, i punti generati sono moltissimi con il risultato di appesantire oltremodo la gestione del carattere e la sua rappresentazione. Con la funzione di riduzione dei punti, TypeSmith ottimizza i caratteri eliminando le informazioni che non servono. Altre migliorie introdotte sono relative alla possibilità di rinominare i caratteri, di miglior gestione degli hint di rendering e dei vettori di encoding dei caratteri. Con TypeSmith viene fornito anche un programma chiamato Convert in grado di leggere e convertire il formato delle clip di Professional Draw e di convertirlo nel formato IFF D2RD leggibile da TypeSmith.

Un giudizio su TypeSmith

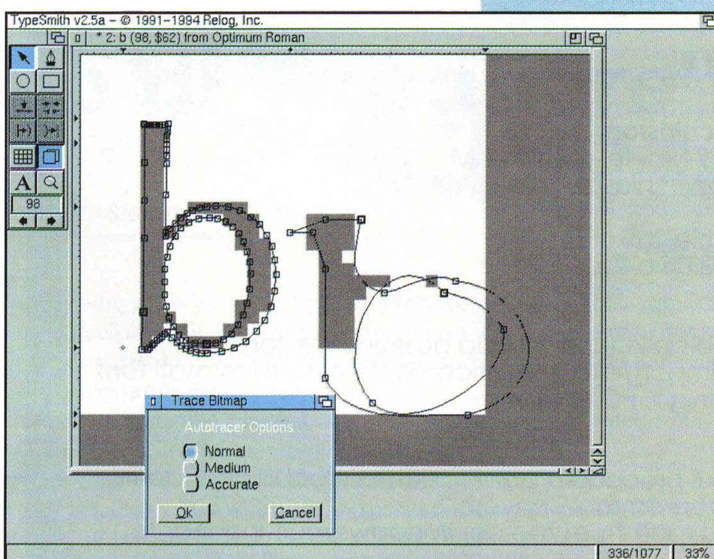
Abbiamo utilizzato a lungo TypeSmith nella versione 2.5a e dobbiamo dire che rispetto alla release precedente, l'affidabilità è aumentata palesemente ed anche la velocità ne ha beneficiato. Tra le funzioni più apprezzabili vi è senza dubbio la gestione di tutti i parametri dei font così dettagliata e completa da non avere riscontri in altri prodotti. Le funzionalità che abbiamo provato maggiormente sono state quelle di import/export rilevando un comportamento non omogeneo. Nessun problema ad importare font dai formati gestiti: con PageStream abbiamo visualizzato i caratteri di Windows senza problemi; l'operazione contraria ha invece dato esito negativo ed i font TrueType generati da TypeSmith non sono risultati compatibili con Windows. Curioso il fatto che importando un font TrueType di Windows ed esportandolo nello stesso formato senza effettuare modifiche, si ottiene un file di dimensioni più che doppie rispetto all'originale. Sicuramente la Soft-Logik ovvierà a questo baco molto presto rilasciando la patch nei soliti canali. Peccato però che questo baco rovini un po' la festa.



In figura l'ambiente di lavoro di TypeSmith con il carattere TrueType Optima di Windows. Il requester di destra riporta tutte le caratteristiche del font, mentre in basso è visibile la finestra di preview.



Per semplificare la gestione dei font, TypeSmith mette a disposizione una funzionalità "intelligente" che riduce il numero dei punti in modo ottimizzato che definiscono il carattere. In figura il carattere "b" prima e dopo la cura.

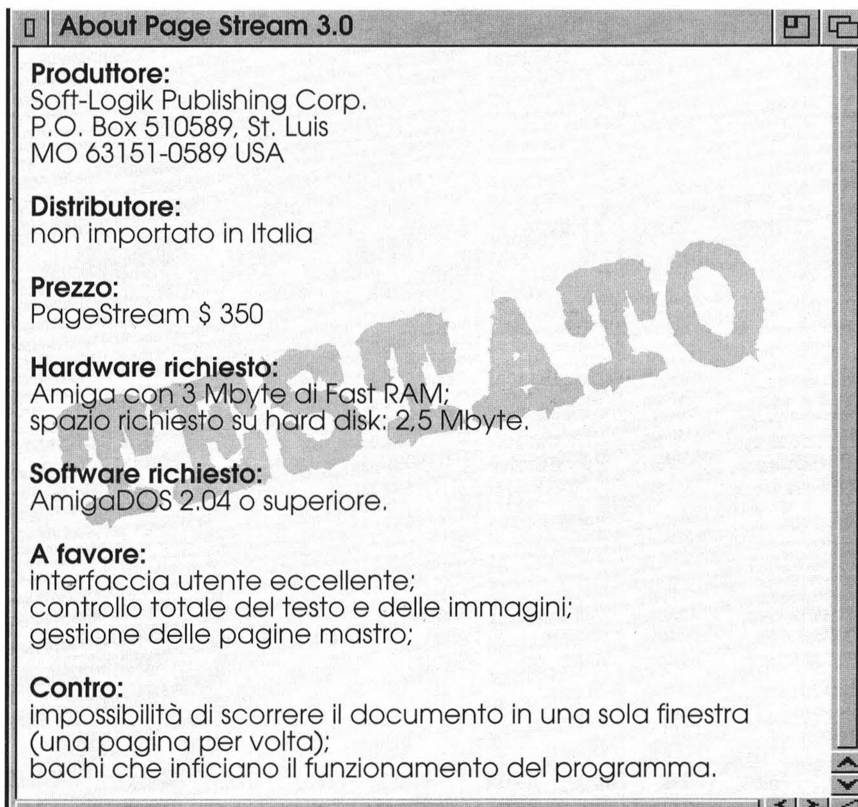


Un'altra delle possibilità offerte da TypeSmith è il rendering di font vettoriali a partire da caratteri bitmap.

Un giudizio su PageStream

Dare un giudizio su PageStream non è affatto facile. Il programma è grandioso a livello concettuale e non teme davvero la concorrenza di prodotti analoghi su nessuna piattaforma. In questo articolo abbiamo forzatamente trascurato molti aspetti del software della Soft-Logik per motivi di spazio. Ad esempio, chi è abituato ad impaginare con XPress troverà sconveniente in PageStream l'impossibilità di scorrere in un unica finestra l'intero documento (si può solo girare le pagine); tuttavia PageStream ovvia elegantemente a questa limitazione con le viste multiple consentendo così una versatilità d'elaborazione senza pari. Vi sono poi molti piccoli dettagli che potrebbero essere apparentemente affinati ma è solo questione di entrare nella filosofa del programma per sfruttarne appieno le potenzialità. Tutto ciò vale a livello concettuale. A livello operativo occorre distinguere due aspetti: l'efficienza del programma in termini di produttività e la qualità d'implementazione. Dal primo punto di vista, come accennato, per lavorare seriamente occorre un Amiga molto potente: un 4000 con scheda grafica o almeno un 2000 accelerato al massimo. Con questi requisiti si riesce a lavorare dignitosamente anche con 256 colori anche se siamo ad un ordine di grandezza di distanza rispetto ad XPress su Power Macintosh come velocità. Ma questa limitazione dipende principalmente da Amiga che è ormai una macchina obsoleta dal punto di vista hardware. Le braccia cascano, invece, a livello di implementazione. Ancora troppi bachi che mortificano eccessivamente il programma della Soft-Logik. PageStream 3.0 ha mostrato lacune in fase di stampa fino alla release f (che, in un programma di DTP, non è poco!) finalmente ora risolti e piccoli e grandi difetti che minano il lavoro anche dell'utente più paziente. Uno tra tutti: selezionando l'opzione link text frame per far fluire il testo da una gabbia ad un'altra, occorre ricordarsi molto bene quante gabbie sono disponibili altrimenti cliccando sull'ultima gabbia e accorgendosi che non ce ne sono più da collegare si è costretti a resettare l'Amiga! In effetti Soft-Logik ha messo le mani avanti dichiarando che la versione 3.1 sarà disponibile gratuitamente a tutti gli utenti delle 3.0 eliminando ogni problema. Probabilmente il grosso ritardo che il lavoro (gigantesco) di sviluppo ha comportato, ha indotto la casa canadese ad immettere sul mercato questa release che noi, onestamente possiamo ritenere una "buona beta". Comunque, onore al merito di questi coraggiosi sviluppatori canadesi che, mentre tutti scappano da Amiga per salire sul ricco carro di Windows, continuano imperterriti a lavorare per il Nostro. Diamogli fiducia acquistando la versione 3.0 di PageStream: se la SoftLogik riuscirà ad affinare quest'ultima sua creatura e a portarla sulle altre piattaforme, tanta coerenza verrà ripagata.




About Page Stream 3.0

Produttore:
Soft-Logik Publishing Corp.
P.O. Box 510589, St. Luis
MO 63151-0589 USA

Distributore:
non importato in Italia

Prezzo:
PageStream $ 350

Hardware richiesto:
Amiga con 3 Mbyte di Fast RAM;
spazio richiesto su hard disk: 2,5 Mbyte.

Software richiesto:
AmigaDOS 2.04 o superiore.

A favore:
interfaccia utente eccellente;
controllo totale del testo e delle immagini;
gestione delle pagine mastro;

Contro:
impossibilità di scorrere il documento in una sola finestra (una pagina per volta);
bachi che inficiano il funzionamento del programma.


About TypeSmith 2.5

Produttore:
Soft-Logik Publishing Corp.
P.O. Box 510589, St. Luis
MO 63151-0589 USA

Distributore:
non importato in Italia

Prezzo:
TypeSmith $ 125

Hardware richiesto:
Amiga con 2 Mbyte di Fast RAM;
hard disk non richiesto.

Software richiesto:
AmigaDOS 2.04 o superiore.

A favore:
completezza delle funzioni sulla gestione dei font;
gestione in import/export praticamente di tutti i formati font gestiti da Amiga, PC e Mac.

Contro:
mancanza di procedure automatiche attuabili con facilità;
bachi nel programma Convert;
funzione di export TrueType per Windows malfunzionante.

- Illuminazione

La definizione dell' illuminazione inizia con la parola chiave "shading:". Troviamo in seguito la luce ambiente, la lista delle sorgenti direttive, la saturazione e la parola chiave "end".

L' illuminazione ambiente è data dalla parola chiave "ambient:" seguita da un reale.

La lista delle sorgenti è composta dalla parola chiave "sources:", da un numero qualunque di sorgenti (almeno una) e dalla parola chiave "end". La saturazione è data dalla parola chiave "saturation:" seguita da un reale.

Una sorgente è composta da una terna seguita da un punto e virgola. La terna è un vettore che dà la direzione della luce. Il modulo di questo vettore dà l' intensità della sorgente.

- Forme

La lista delle forme è composta da un numero qualunque di forme elencate le une dopo le altre.

Una forma è descritta dalla parola chiave "shape:" seguita dal suo nome, dalla lista dei vertici, dalla lista delle superfici e dalla parola chiave "end".

La lista dei vertici contiene un numero qualunque di vertici (un massimo di 600) piazzati tra le parole chiave "vertices:" e "end". Un vertice è dato dal suo nome seguito da ":", da una terna e da un punto e virgola. La terna dà le coordinate del vertice.

La lista delle superfici contiene un numero qualunque di superfici piazzate tra le parole chiave "faces:" e "end". Una superfice è data

- Distruzione di uno spot



Cliccando su **[cancella spot]** distruggete lo spot corrente senza poterlo più ritrovare.

Le prove

Quando siete soddisfatti di una scena, potete ottenere una immagine di grandi dimensioni che potrà essere salvata in formato IFF e dunque essere ripresa in altri programmi di grafica per Amiga. Per questo aprite uno schermo ausiliario che accoglierà la vostra immagine. In seguito scegliete nella vista attiva la situazione e l' inquadratura desiderata e fate realizzare il disegno della prova che imita, più in grande, il disegno della vostra vista.

Gestione dello schermo ausiliare



Cliccando su **[prova]** aprite la finestra che permette di controllare lo schermo ausiliare. Il pulsante «Stato» permette di aprire o di chiudere questo schermo.

I parametri «Larghezza» ed «Altezza» fissano le dimensioni dell' immagine. La larghezza può andare da 10 a 768 e l' altezza da 10 a 592. Se la larghezza è maggiore di 384 l' immagine è in alta risoluzione e la qualità delle sfumature sarà meno buona dato che ci sono meno colori a disposizione. Se l' altezza è maggiore di 296 lo schermo sarà interlacciato, provocando uno sfarfallio dell' immagine.

Bozza	
Stato	Aperto
Larghezza	320
Altezza	200
Modo	Colore
Tinta	Bianco
Posiz. X	0
Posiz. Y	0

Diversi elementi del file hanno dei nomi. Questi nomi sono formati da lettere o da numeri ma devono cominciare da una lettera, la loro lunghezza massima è di 24 caratteri.

Tutti i numeri utilizzati sono dei numeri reali, che chiameremo semplicemente reali.

Esempio di reali: 1.35 -2.3 5 6.2E3

Chiameremo terna una serie di tre reali separati da virgole.

Esempio di terna: 1,2,3

Quando una terna corrisponde ad un vettore, le coordinate sono nell' ordine X, Y, Z.

Non c' è nessuna differenza tra le maiuscole e le minuscole. Gli spazi e i ritorni del carrello sono ignorati.

- Palette

La definizione della palette inizia dalla parola chiave "palette:". Troviamo in seguito la lista dei colori e la parola chiave "end". La lista dei colori può contenere da 1 a 12 colori. Un colore si compone dal suo numero, seguito da una terna e da un punto e virgola. La terna indica le tre componenti R,V,B (rosso, verde, blu) del colore. Ogni componente e' compresa tra zero (intensità minima) e 1 (intensità massima)

oggetti, dei sotto-oggetti dei sotto-oggetti, ecc...) deve essere presa in considerazione. Per limitare il tempo di disegno abbiamo introdotto un parametro, che chiameremo livello di dettaglio, che permette di fissare le dimensioni minime degli oggetti disegnati. Se al momento del disegno, un oggetto è più piccolo del livello di dettaglio, rinunciamo a rappresentare la sua sotto-struttura e disegnamo la sua forma associata (se non ce n' è, disegnamo il suo BB). Se si incontra un oggetto elementare disegnamo anche la sua forma associata. Le forme sono le primitive grafiche che sono disegnate, dato che gli oggetti non definiscono altro che l' organizzazione topologica della struttura. Una forma può essere associata ad un numero qualunque di oggetti. Una forma e' definita dai suoi vertici e dalle sue superfici. I vertici sono dati dalle loro coordinate in tre dimensioni, che possono essere in qualunque intervallo di valori. Le superfici sono definite da una successione ordinata di vertici situati nello stesso piano.

Descrizione

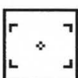
E raccomandato di consultare a titolo d' esempio una scena per ben comprendere le spiegazini che seguono. Una descrizione formale della sintassi è data alla fine di questa appendice.

Il file è composto da quattro parti:
- La palette
- L' illuminazione
- La lista delle forme
- La lista degli oggetti

Quando lo schermo è aperto potete passare dallo schermo di lavoro allo schermo ausiliare premendo il tasto <Return> senza interrompere il calcolo del disegno.

Il parametro «Posizione» permette di specificare uno spostamento orizzontale dello schermo ausiliare. In certi casi (overscan orizzontale) lo schermo è spostato e potete correggerlo modificando questo parametro. Esiste un altro modo di spostare lo schermo ausiliare; bisogna rendere attivo lo schermo di lavoro del Painter 3D (cliccando nello schermo di lavoro al di fuori di ogni finestra) in seguito, premendo il tasto < Return > visualizzate lo schermo ausiliare. Per spostarlo mantenete premuto il pulsante destro del mouse mentre lo muovete in senso orizzontale.

Aggiustamento dell'immagine



Innanzitutto occore scegliere la "quadratura" esatta della vista attiva. Cliccando su **[come bozza]** (blocco dei comandi) si forniscono al disegno della vista esattamente le stesse proporzioni di quello della bozza, così si è sicuri che l'immagine finale risponderà alle proprie aspettative. Assicurarsi che tutto sia come desiderato, in particolare il dettaglio, la focale e l'illuminazione. In modo realistico si consiglia di fare delle prove di illuminazione su una piccola porzione della vista, per minimizzare i tempi di attesa.



Una volta soddisfatti della vista sistemare il disegno della bozza cliccando su **[clichè]**. E possibile fermare il disegno in corso premendo un tasto qualsiasi della tastiera o cliccando nello schermo di lavoro.

Modo colore

Il pulsante «MODO» della finestra "Prove" consente di stabilire il modo grafico per lo schermo della prova.

Il modo «Colore» dà lo stesso tipo di immagine delle viste nello schermo di lavoro. Le impostazioni solido, fil di ferro, illuminazione realistica o meno, con o senza retini, si rifletteranno anche nella prova.

Modo Monocromatico

Il modo «Monocromatico» permette di disegnare la scena in differenti sfumature di un solo colore di base .

Questo colore può essere definito per mezzo del pulsante «Tinta».

Modo H.A.M.

Il modo «H.A.M.» usa la modalità di schermo "Hold And Modify" di Amiga, che permette di visualizzare simultaneamente 4096 colori differenti.

In questo modo, tutti i colori della palette sono presi in considerazione (e non solamente quelli della pagina corrente come per il modo Colore).





Inoltre, il colore degli spot può essere preso in considerazione; a questo scopo, quando siete in modo realistico, cliccate su **[luce bianca]** che diventa **[luce colorata]**.

- Elementi ausiliari

Potete anche specificare nel file la posizione di diversi elementi ausiliari del contorno. Per questo, la seconda linea del file deve contenere la parola "all". Scrivete sulle linee seguenti il passo della griglia, poi la posizione dell' asse ed infine la posizione del vertice (coordinate X e Y). Bisogna che ci sia sempre un numero su ogni linea. Di seguito agli elementi ausiliari scriverete le coordinate dei punti, come spiegato sopra. Potete consultare a titolo d' esempio un file generato dal programma se qualche cosa non vi sembra chiara.

Scene

- Introduzione

Le scene sono salvate su disco sotto forma di file testo, questo permette di riprenderle facilmente nei vostri programmi personali o di scrivere dei programmi che generano delle scene che possono in seguito essere visualizzate con il Painter 3D.

- Le forme

Per illustrare il formato dei file, dovremo per prima cosa spiegarvi qualche nozione rimasta trasparente all'utente occasionale.

Si può visualizzare qualsiasi oggetto della struttura, e chiameremo scena l' oggetto disegnato. Al momento della rappresentazione di una scena, tutta la sotto-struttura (vale a dire l' insieme dei sotto-

Appendice - E -

Formato dei file

Contorni

- Introduzione

I contorni sono salvati su disco sotto la forma di un file testo, questo permette di crearli con l' aiuto di un editor di testo o di generarli facilmente con un vostro programma personale.

- Sintassi

La prima linea del file deve contenere la parola chiave "cnt". Si dà in seguito la lista dei punti del contorno. Le coordinate dei punti del contorno sono date nell' ordine X, Y. Le coordinate sono dei numeri reali e sono separate le une dalle altre da un "ritorno carrello", vale a dire che c' è una coordinata per ogni linea. La coordinata del centro è 0,0 e le coordinate possono essere negative. L' asse delle X va da sinistra a destra e l' asse delle Y dal basso in alto. Ad esempio, il testo seguente definisce un triangolo rettangolo contenente il centro:

```
Cnt
-12
15.5
20.3
-7
-12
-7
```

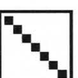

Modo 24 Bit

Il modo «24 Bit» permette di generare immagini in 16 milioni di colori, da visualizzare con l'aiuto di una delle numerose schede grafiche disponibile per l'Amiga. Il Painter 3D visualizza soltanto una delle componenti fondamentali (Rosso, Verde e Blu) nello schermo della prova, in 16 livelli di grigio. Il pulsante «Tinta» permette di scegliere la componente desiderata.

Anche se è visibile una sola componente alla volta, l'immagine completa è presente in memoria, e può essere salvata come file IFF da visualizzare con una scheda o da rielaborare all'interno di altri programmi.

Questo modo e quello che fornisce immagini della qualità migliore; tiene conto di tutti i colori della palette e degli spot colorati.

Filtraggio




Nei modi «Monocromatico», «H.A.M.» e «24 bit» potete diminuire l'effetto di "scalino" e rendere l'immagine più chiara, cliccando su **[aliasing]**, che diventa **[anti-aliasing]**, prima di fare il rendering della prova.



Potete regolare la qualità di questa operazione nella finestra che aprite con **[Rendering]**. Più il parametro «qualità» è grande, migliore sarà l'immagine e maggiore sarà il tempo di disegno. In pratica, un valore di 2 o 3 dà dei buoni risultati. Un valore pari a 0 non ha nessun effetto, mentre un valore negativo permette di disegnare rapidamente con una risoluzione inferiore a quella dello schermo.

Salvare e caricare le immagini

Il menu "Immagini" comprende le funzioni che permettono di trasferire immagini tra il disco ed il Painter 3D.

L'opzione "Carica bozza" permette di caricare da disco una immagine in formato IFF e di metterla nello schermo ausiliario.

L'opzione "Salva schermo" permette di salvare lo schermo di lavoro in formato IFF.

L'opzione "Salva bozza" permette di salvare l'immagine dello schermo ausiliario in formato IFF.

L'opzione "Cancella" permette di cancellare un file dal disco.

Operazione	Prima	Dopo
Cancella oggetto		
Raggruppa SO		
Diluisci SO		

Operazione	Prima	Dopo
Creazione SO		
Copia SO		
Cancella SO		
Cambia SO		
Copia oggetto		

Parametri dello schermo



Cliccando su **[schermo]** viene aperta una finestra che permette di regolare diversi parametri riguardanti lo schermo di lavoro.



Dimensioni dello schermo

I parametri «Larghezza» ed «Altezza» indicano le dimensioni fisiche dello schermo. Per regolarli è necessario misurare la larghezza e l'altezza della parte mostrata sul monitor (ad esempio con un comune metro da sarto). Un valore corretto di questi due parametri garantisce che il disegno nei contorni o nelle viste non sia deformato, cioè che un quadrato sia effettivamente quadro e che un cubo assomigli veramente a un cubo.

Inoltre, se si effettua una misura in una vista in scala 1:1 il valore ottenuto corrisponde alls dimensione reale sul monitor.

Refresh

Mentre si esegue un'azione l'oggetto viene man mano disegnato (anche solo parzialmente) nelle varie posizioni. Il parametro «Ritardo» indica quanti secondi ha a disposizione il Painter 3D per disegnare l'oggetto prima di ricominciare dall'inizio con il nuovo punto di vista.

Più il ritardo è lungo e più il movimento è a scatti, ma maggiore è anche il tempo che il programma ha a disposizione per completare ciascuna immagine. Si è liberi di trovare il compromesso che più soddisfa.

Posizione della banda di dialogo

Il gadget «Dialogo» permette di specificare se si desidera avere la banda di dialogo sulla sinistra o sulla destra dello schermo

Suffissi

Il gadget «Suffisi» consente di indicare in che modo vengono gestiti i suffissi dei nomi dei file.

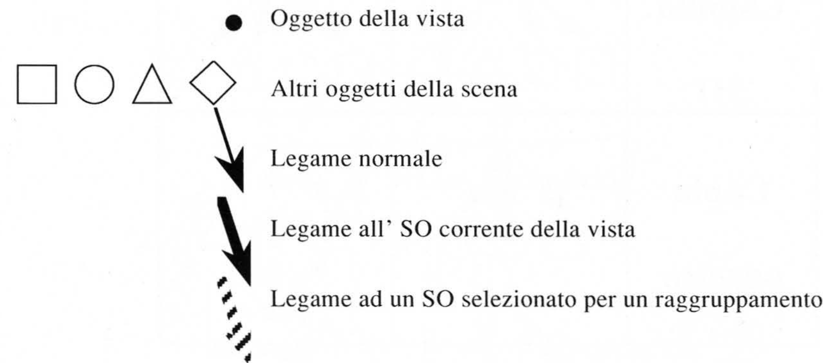
In modo «Auto» solo i file con suffissi validi vengono indicati nel requester e nei salvataggi il suffisso adatto è aggiunto automaticamente al nome del file. I suffissi utilizzati sono ".tmp" per i contorni, ".d" per le scene e ".ap" per i parametri d'aspetto.

In modo «libero» tutti i file sono indicati e spetta all'utente l'aggiunta dei suffissi adatti ai nomi dei file.

Operazioni strutturali

I comandi dell' ultimo blocco di icone hanno tutte l' effetto di modificare la struttura. Andremo a precisare in questo modo simbolico quali cambiamenti provocano queste operazioni nella gerarchia. Utilizzeremo per questo dei grafici, come nell' esempio della bicicletta. Per ogni comando daremo lo stato della struttura prima e dopo la sua esecuzione.

I simboli utilizzati hanno i seguenti significati:



L'esempio sopra indicato è il modello semplificato di una bicicletta. L' oggetto base "bicicletta" utilizza l' oggetto "telaio", l' oggetto "manubrio" e due volte l' oggetto "ruota" come SO. Gli oggetti "raggio" e "cerchione" sono gli oggetti elementari. "Bicicletta" è un sopra-oggetto di "telaio". Spesso un oggetto utilizza molte volte lo stesso oggetto come SO. E qui il caso di "bicicletta" e "ruota" e con "ruota" e "raggio". Bisogna ben capire che non c' è duplicazione in memoria degli oggetti utilizzati diverse volte come SO. Nel nostro esempio la ruota esiste in un solo esemplare nella memoria. Sono solo i legami (poco esigenti in memoria) ad essere multipli. La bicicletta appare esattamente come se avesse ben due ruote differenti, perchè la ruota è utilizzata come SO in due posti differenti. Questa proprietà permette una considerevole economia di memoria per le scene che hanno molte sotto-parti simili. Potrete molto facilmente creare con il Painter 3D delle scene che comportano apparentemente milioni di superfici.

Icone

Il pulsante «icone» vi permette di indicare se volete o meno che un'icona sia associata a ciascun file salvato.

Sistemazione dei colori

Si possono modificare i colori di base dello schermo di lavoro con l'aiuto di tre slider «R», «V» e «B». Il colore corrente si seleziona cliccando sulla sua casella nella mini-palette.

Posizione dello schermo

I parametri «Posit x» e «Posit y» permettono di specificare la posizione dello schermo di lavoro; questo è utile sopratutto se il vostro schermo ha dimensioni non standard (Overscan).

Potete anche spostare lo schermo direttamente con il mouse :

Cliccate sullo schermo di lavoro in un punto non coperto da finestre o dalla banda di dialogo; in seguito, spostate il mouse tenendo premuto il pulsante destro; lo schermo seguirà il suo movimento.

Per utilizzare questa funzione, lo schermo ausiliario (Prova) deve essere chiuso, altrimenti sarà quest'ultimo a muoversi, e non lo schermo di lavoro.

Se utilizzate una versione di AmigaDos precedente alla 2.0, non dovete utilizzare questa opzione, lasciate i parametri di posizione a zero.

Preferenze

Una volta effettuate le varie regolazioni si può salvarle per poterle ritrovare ogni volta che verrà caricato il Painter 3D. Allo scopo selezionare l'opzione "Salva" nel menù "Preferenze".

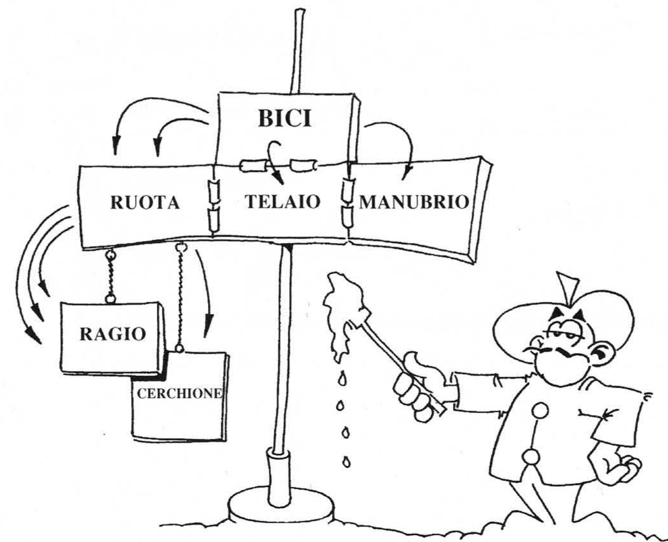
Le preferenze vengono salvate nel file "Painter3D.Data", che viene caricato ogni volta che si inizia a lavorare con il Painter 3D. L'opzione "Carica" del menù Preferenze permette di caricare le preferenze dal disco in qualunque momento.

Le preferenze comprendono i parametri delle seguenti finestre

"Giro"
"Contorni"
"Incrementi"
"Schermo"
"Bozze"

dei suoi sopra-oggetti, dei sopra-oggetti dei sopra-oggetti, ecc... Se avete una camera che ha un tavolo come SO e uno degli SO del tavolo è una tazza, la camera ed il tavolo sono degli antenati della tazza. Un oggetto non può utilizzare uno dei suoi antenati come SO. Un oggetto formato da nessun altro (senza SO) è chiamato oggetto elementare. Un oggetto utilizzato da nessun altro e' chiamato oggetto base.

La struttura può essere rappresentata da un grafico con frecce (non ciclico). I vertici del grafico sono per noi gli oggetti e le frecce i legami. Un legame contine una informazione che lega un oggetto ad uno dei suoi sotto-oggetti. Questa informazione è costituita da diversi attributi geometrici o d' aspetto, come la posizione dell' SO, le sue dimensioni o il suo colore.



esempio assemblare i piani di una casa prima che la decorazione delle stanze sia terminata. Sta a voi in seguito appendere i quadri ai muri e disporre le piante dove preferite. Una struttura gerarchica permette anche di realizzare molto facilmente a DIVERSE PERSONE una scena. Ognuno costruisce ad esempio la sua casa e si mettono insieme per formare un piccolo villaggio. Si può immaginare di creare un gruppo d' oggetti d' uso generale, come dei tavoli, delle sedie, ecc... che ciascuno può incorporare a sua scelta nella sua costruzione.

Un' altra qualità della struttura gerarchica è la possibilità di agire DOPO su un dettaglio. Se la posizione di una poltrona o il colore di un muro non è soddisfacente potete molto facilmente porvi rimedio. Non dovete fare un assemblaggio fisso, ma una organizzazione DINAMICA. Se disponete per esempio di un modello di maniglia di una porta standard, che apparirà in migliaia di esemplari in una città, vi basterà modificare una volta la maniglia perchè siano tutte modificate. Ogni elemento è legato all' oggetto del livello superiore nella gerarchia, in modo che andrà automaticamente a seguire i suoi spostamenti, questo permette di modellare molto facilmente degli oggetti articolati, come le le braccia di un robot.

Struttura utilizzata

La struttura utilizzata per le scene del Painter 3D permette di realizzare tutto quello che è stato descritto nei paragrafi precedenti. Ogni elemento della gerarchia è chiamato oggetto e le sue sotto-parti sotto-oggetti o abbreviato SO. Ogni oggetto può essere utilizzato in uno o più altri come sotto-oggetto, questi ultimi sono i suoi sopra-oggetti. Chiamiamo antenati di un oggetto l' insieme

Appendice - A -

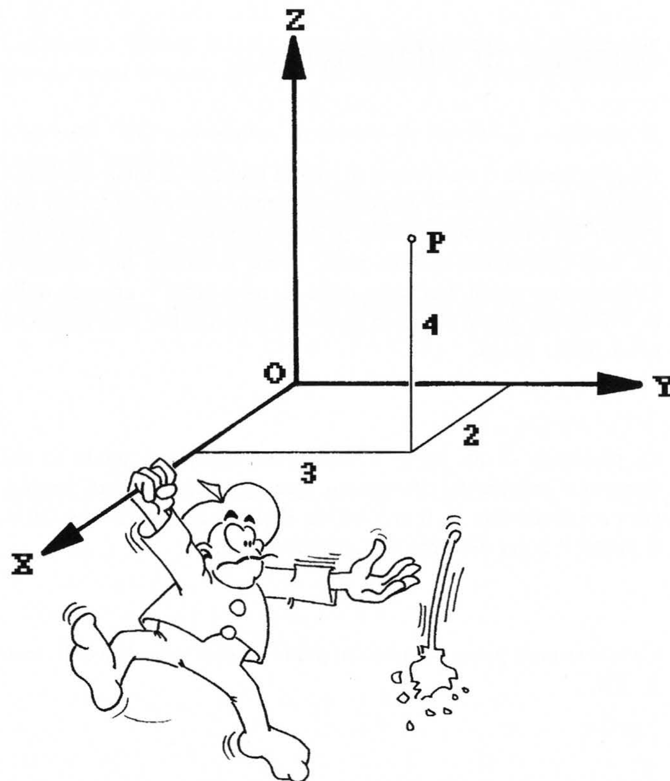
Nozione di riferimento

Un **riferimento** è un insieme di assi in rapporto ai quali possiamo definire la posizione di un punto seguendo le sue coordinate. Nel Painter 3D i riferimenti presi in considerazione sono formati da tre assi perpendicolari tra loro, come mostrato nel disegno. Chiameremo questi assi: **asse delle X, asse delle Y ed asse delle Z.** Possiamo, grazie a questo genere di riferimento, localizzare un punto nello spazio.

La posizione di un punto è data relativamente al punto O del disegno: **l' origine** del riferimento. Questo punto zero avrà dunque per coordinate 0 in X, 0 in Y e 0 in Z che indicheremo con 0,0,0. Il punto P è per esempio alla posizione 2,3,4.

Chiameremo il piano definito dal punto O, dall' asse X e dall' asse Y: **Pi1.**

Il piano passante per l' origine e creato in riferimento all' asse Y ed all' asse Z (rispettivamente all' asse X ed all' asse Z) sara' chiamato **Pi2 (rispettivamente Pi3)**.



Appendice - D -

La struttura gerarchica

Abbiamo visto prima che le scene del Painter 3D erano rappresentate da una struttura gerarchica. Andremo a dettagliare questo tipo di organizzazione ed il modo in cui il programma la gestisce.

Una scena è frequentemente composta da numerosi oggetti, ciascuno di essi può essere complesso. Un approccio naturale consiste nello scomporre gli oggetti in parti più semplici, a loro volta divise, e così via. E molto raro che un oggetto non possa essere scomposto in questa maniera. Questo approccio è particolarmente interessante quando gli oggetti sono composti da pezzi o da sotto-parti uguali. Pensate ad esempio alle finestre di un palazzo o ai petali di un fiore.

Una struttura gerarchica permette di realizare delle scene di una grande complessità in maniera semplice perchè non lavorate generalmente su TUTTO ma solamente sulle PARTI. Per esempio se costruite una città, lavorerete individualmente su ogni palazzo. Le abitazioni potranno a loro volta essere elaborate per piani ed i piani composti da differenti stanze, arredate con un mobilio che avrete anche costruito individualmente. Niente vi impedisce in seguito di creare altre città, di farne uno stato che farà parte di un pianeta appartenente ad una galassia...

Non è necessario avere terminato la costruzione di un oggetto prima di utilizzarla per formare uno più complesso. Potete ad

- Bisogna che vi sforziate di generate degli oggetti elementari semplici. Prima di lanciarvi nella costruzione di una scena, riflettete in quale maniera volete strutturarla. Migliore sara' la strutturazione e più la scena sarà economica in memoria, velocemente disegnata e facilmente aggiornata.

- Se destinate una immagine alla stampa, modificate i parametri dello schermo «Larghezza» e «Altezza» in funzione del formato ottenuto con la vostra stampante prima di calcolarne la prova.

- Quando l' oggetto ha grandi dimensioni, è possibile che le intersezioni con il piano di clipping siano sbagliate. Per correggere questo, bisogna avanzare il piano di clipping.

Appendice - B -

Problemi riscontrati

Diamo qui una lista di certi problemi che potreste incontrare utilizzando il Painter 3D.

Eseguite una azione e tutto sparisce dalla vostra vista.

1) Siete in modo primo piano senza alcun segno visibile. Dovete attivare il riferimento (o il BB) dell' oggetto o dell' SO per orientarvi di nuovo.

2) Avete mosso l' osservatore ed esso non guarda più nella direzione dell' oggetto. Provate a cliccare su [undo] per ritrovare la situazione iniziale. Se questo non basta, potete utilizzare [piena vista] per avere di nuovo una buona visione del vostro oggetto.

Avete creato un assemblaggio ed alcuni elementi non sono visibili.

Il livello di dettaglio è senza dubbio troppo alto e vedete solo il BB di certi oggetti. Dovete dunque diminuirlo con l' azione dell' osservatore [dettaglio]. Potete anche cambiare direttamente il parametro dell' osservatore «dettaglio».

Dovete selezionare un SO, ad esempio per colorarlo, e non succede niente.

1) Avete cliccato in uno spazio vuoto. Per selezionare un SO dovete sempre cliccare su un punto che gli appartiene.

2) Lavorate su una scena molto complessa e la selezione può richedere alcuni secondi. In questo caso dovete solo aspettare che l' operazione termini.

Avete selezionato un SO con [accesso all' SO] ed il suo aspetto non è più lo stesso nella vista come oggetto.

Le scale dell' SO non valevano tutte 100% e dato che gli oggetti appaiono senza compressione ne' simmetria, l' aspetto non ha potuto essere conservato.

Avete cambiato l' SO corrente in una vista e le eventuali altre non vengono aggiornate.

Dovete essere in modo SO legati con il riferimento (o il BB) degli SO disegnati così il programma è obbligato ad aggiornare tutte le viste che comprendono lo stesso oggetto.

Togliete il modo SO legati o passate in modo "aggiorna vista" se volete evitare queste perdite di tempo.

Lo schermo del Painter 3D scompare.

Il sistema operativo dell' AMIGA deve certe volte mostrare un messaggio nella finestra di dialogo, per esempio per chiedervi di inserire un dischetto nel drive. Per questo lo schermo del Workbench viene in primo piano, e non vedete più lo schermo del Painter 3D.

- Salvate spesso le scene, eventualmente sotto diversi nomi, per poter ritrovare le diverse tappe.

- I nomi che date agli oggetti devono essere rappresentativi; è piu' facile ricordarsi degli oggetti "battello" e "casa" che non "xwjlkn" o "aaa".

- E' sconsigliabile mettere dei numeri alla fine di un nome di oggetto. Quando copiate un oggetto o lo aggiungete ad una scena, il programma può aggiungere lui stesso dei numeri alla fine dei nomi d' oggetto, questo può provocare una certa confusione se avete già dei numeri alla fine dei vostri nomi.

- Non bisogna dare ai vostri oggetti un nome che inizia con "aux" seguito da un numero. Questa notazione è riservata agli oggetti ausiliari generati quando si esegue un raggruppamento di SO.

- Se volete deselezionare tutti gli SO selezionati per un raggruppamento, dovete raggrupparli, poi diluirli subito dopo. Cliccate dunque su [raggruppa SO] poi su [diluisci SO].

- In proiezione ortogonale è sconsigliato cambiare le dimensioni dell' oggetto perchè alcune delle sue parti rischiano di ritrovarsi dietro l' osservatore e non saranno più visibili. E meglio utilizzare l' azione dell' osservatore [scala] o il clic [zoom].

- E spesso pratico copiare una vista, lavorare nella copia e poi ritrovare la vista originale chiudendo la copia. Potete per esempio fare degli zoom nella copia, o una discesa nella struttura con degli [accesso all' SO] e ritrovare il punto di vista di partenza nella vista originale.

- Il programma autorizza la creazione di diverse sfere, ma questo è inutile e sprecate della memoria. Vi basta generare una sola sfera ed utilizzarla come SO quante volte lo desiderate.

- E in certi casi più pratico lavorare direttamente sui parametri. Se per esempio volete ottenere una simmetria su un SO, dovrete solo mettere un "-" davanti alla scala (X, Y, Z) relativa.

- Per ritrovare più facilmente degli oggetti,vi consigliamo l' impiego degli oggetti catalogo. Chiamiamo in questo modo degli oggetti nei quali tutti i sotto-oggetti appartengono ad uno stesso livello.

Se utilizzate la finestra di dialogo degli oggetti, l' oggetto catalogo può essere uno pseudo-oggetto nel quale tutti i sotto-oggetti sono sovrapposti disordinatamente perchè non dovranno mai essere disegnati. Immaginatevi di aver creato un oggetto catalogo "tavoli" che ha per SO "tavolo Luigi XV", "tavolo da cucina" e "tavolino da salotto". Quando desiderate mettere un tavolo in una stanza, create un SO e scegliete direttamente nel catalogo quello che desiderate. Senza oggetto catalogo avreste dovuto scendere nella struttura alla ricerca del tavolo o inserire il suo nome completo.

Potete anche creare gli oggetti cataloghi "di lusso", disponendo i differenti SO uno accanto all' altro, come in un negozio. Potete allora, aprendo una vista sull' oggetto catalogo, dare un' occhiata graficamente al suo contenuto.

Se la vostra scena è organizzata, tutti gli oggetti radice (quelli che appaiono all' apertura della finestra di dialogo degli oggetti) dovrebbero essere degli oggetti catalogo.

Dopo aver risposto alla finestra di dialogo del sistema, dovete mettere lo schermo del Workbench dietro per ritrovare quello del Painter 3D.

Il programma non risponde più ai vostri comandi dati dalla tastiera.

Non avete senza dubbio alcuna finestra attiva nello schermo del Painter 3D. Dovete allora rendere attiva una finestra o cliccare direttamente nello schermo, al di fuori delle finestre e della banda di dialogo, perche' il programma risponda di nuovo correttamente.

Il programma rifiuta di mostrare un oggetto in modo solido.

Avete senza dubbio una illuminazione realistica ed una vista disegnata in proiezione ortogonale. Il Painter 3D non può disegnare in modo solido in questo caso. Potete allora scegliere una illuminazione di lavoro e selezionare il modo "aggiorna vista" per ottenere una vista solida senza modificare le altre viste.

Volendo selezionare un menu, avete per errore eseguito una azione.

Non dimenticatevi che bisogna essere nella barra dei titoli dello schermo per utilizzare i menu. Basta cliccare su [undo] per annullare l' azione indesiderata.

Un clic non si esegue come ve lo aspettavate.

Certi clic non si eseguono che in certi modi di disegno particolari, come è stato precisato nel testo. Ricordiamo qui tutti i clic che non sono utilizzabili in tutti i modi di disegno:

Utilizzabile unicamente in prospettiva:

[guarda là]

[vai là]

Utilizzabile unicamente in proiezione ortogonale:

[zoom]

[inquadra SO del gruppo]

Utilizzabile unicamente in proiezione su Pi1, Pi2 o Pi3:

[metti SO nel quadro]

[sposta SO verso il bordo]

[sposta spot]

e infine, notate che [posa SO] si usa sia in prospettiva che in proiezione su Pi1, Pi2 e Pi3, ma non in una proiezione ortogonale qualunque.

Appendice - C -

Trucchi del Painter 3D

- Quando volete rendere una vista attiva, cliccate nella sua barra di titoli e non all' interno della vista, al fine di non provocare per errore una azione.

- Per mettere una finestra davanti alle altre se i gadget di arrangiamento in profondita' non sono accessibili, rendetela attiva e premete <ESC>.

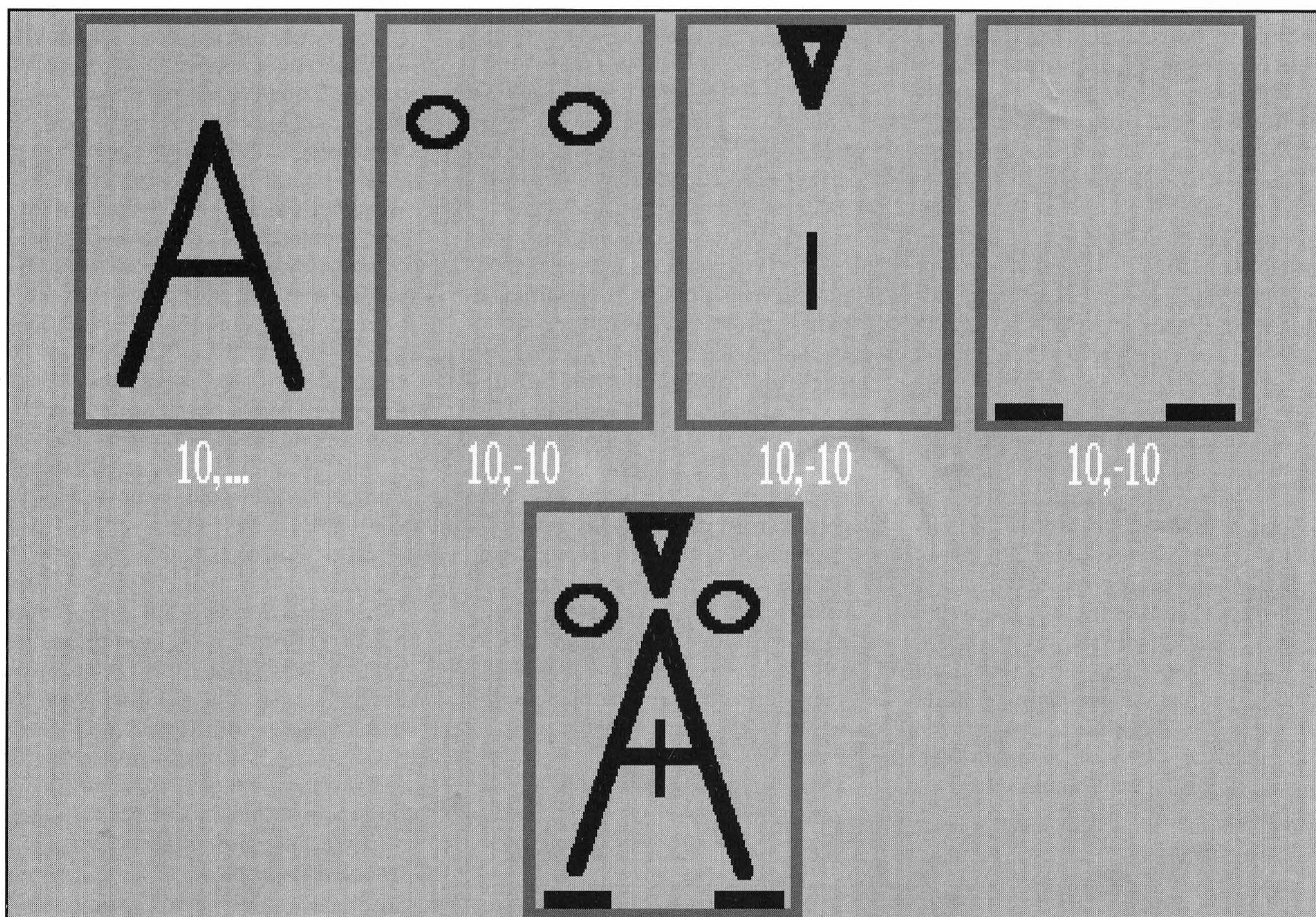
- L' attitudine " normale " di un oggetto, soprattutto se grande, è (0,0,0) (azimut, sito e inclinazione uguali a zero). E in questa maniera che uno spostamento in una scena complessa con [vai là] e [guarda là] è naturale. Utilizzate [oggetto dritto] per mettere a zero l' attitudine dell' oggetto, senza cambiare il punto di vista.

- Non dimenticatevi che si possono inviare diversi comandi prima che il disegno sia aggiornato. Se per esempio volete colorare diversi SO, potrete tranquillamente cliccare rapidamente su ciascuno di essi, poi aspettare che la vista sia aggiornata. Nello stesso modo, se volete copiare diverse volte un SO nella griglia, premete < $ > (tasto corrispondente a [copia SO]) e cliccate nella vista a piu' riprese. Quando la vista viene aggiornata, vedrete tutti gli SO.

- Le fette degli oggetti di rivoluzione sono dei sotto-oggetti e potete dunque colorarli.

A gentile richiesta

In una delle lettere pubblicate nell'angolo della posta nei mesi scorsi si faceva esplicito riferimento all'assenza di una trattazione completa sulle fonti di caratteri. Abbiamo scatenato i nostri collaboratori ed è nato qualche cosa di più di un semplice articolo esplicativo.



Sovrapposizione di più caratteri mediante l'uso di "space" e "kerning", indicati, separati da virgola, sotto ad ogni carattere. Il primo carattere ha space pari a 10 (come anche tutti gli altri avendo a che fare con un font fix-width). I successivi, dovendo sovrapporsi, hanno kerning pari a -10. In basso è presente il risultato finale.

Un articolo di "carattere"

di ***Stefano Aquino***

La decisione di definire un simbolo come rappresentativo di un concetto o di un suono implica anche, per coloro che assumono tale decisione, di definire in modo preciso il significato dato a tale simbolo. In questa ottica, il segnale di pericolo di morte, per esempio, appeso sui tralicci dell'alta tensione è un simbolo tanto quanto lo è un carattere alfabetico.

La distinzione di un simbolo da un altro è affidata alla rilevazione di caratteristiche che ne determinino in modo univoco ed incontrovertibile il riconoscimento.

Una categoria di simboli, formata da un insieme di elementi omogenei, costituisce un font. I font sono scindibili in due fondamentali "tipi" o "typeface": "fix-width" se lo spazio disponibile per ogni lettera è rigorosamente costante; "proportional" se ad ogni lettera, invece, è garantito uno spazio in relazione

Piccolo Vademecum: ovvero da dove provengono i FONT ?

*di **Maurizio Bonomi***

Vediamo di fare un po' di ordine in questa bolgia di formati. I font si possono suddividere in sei famiglie principali (tralasciando molti dei formati custom troppo particolari): Agfa Compugraphics, Adobe Postscript, True Type, NimbusQ, IFF Amiga e Softlogik. Questi ultimi due sono in realtà formati prettamente "amighisti", ma dato che ci riguardano direttamente, li abbiamo inclusi in questo elenco. Ora che sappiamo come si chiamano vediamo di analizzarli uno per uno, indicando le caratteristiche salienti, la provenienza e i programmi che ne fanno uso.

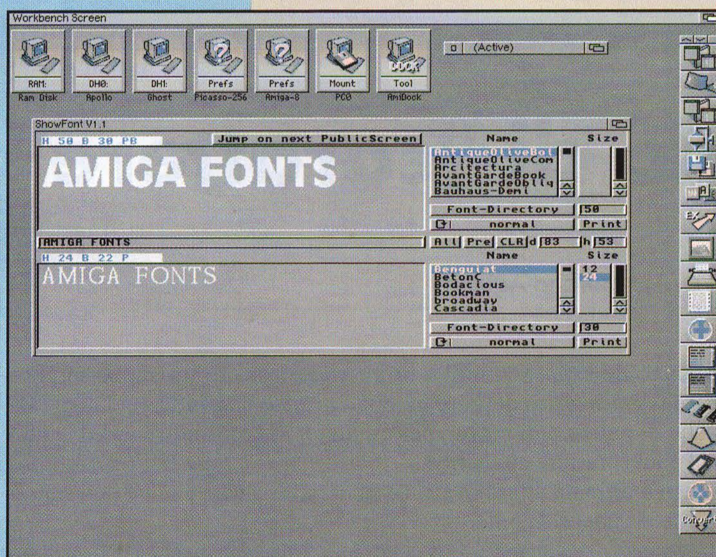
Agfa Compugraphics: formato creato dalla (ma guarda un po'!) Agfa-Compugraphics Corporation. Vettoriale, è caratterizzato da una ottima risoluzione a video e da una più che buona velocità di decoding. La portabilità non è tra le migliori dato che è usato molto di più sulla nostra piattaforma che su altre. Riteniamo sia tra i migliori in quanto ad affidabilità e risoluzione. L'output su stampante è ottimo. Lo si può usare nei maggiori programmi di DTP e Word Processing per Amiga. È incluso nel sistema operativo dalla versione 2.0 del Workbench. Si compone di tre file: un file .font di riferimento, un file .type contenente i dati vettoriali e una libreria plug-in per il decoding. Typesmith lo supporta pienamente e ne permette la conversione.

Adobe Postscript: formato di origine straniera (proviene dai "cugini" della mela colorata) creato dalla Adobe. Vettoriale. Ottima risoluzione a video anche se un po' lento in fase di decoding. La portabilità è più che ottima dato che viene supportato da tutte le piattaforme (tra cui i sistemi Windows, Apple Macintosh e Unix) ed è perfetto in fase di stampa (le laser possono decodificarlo direttamente essendo scritto in Postscript). Su Amiga la maggior parte dei programmi dell'ultima generazione (vedi Pagestream 3.0 e Final Writer 3) lo supportano completamente. Si compone di due file (spesso in ASCII puro): un . PFB contenente i dati grafici e un . AFM contenente la metrica. Esiste anche un file contenente dati metrici con estensione . PFM creato dalla solita Microsoft per il solito Windows (tanto per complicare le cose!). Typesmith lo supporta pienamente compresi entrambi i file metrici.

True Type: formato vettoriale creato dalla (di nuovo ?!) Microsoft per il suo (ancora !?!) Windows. Ottima risoluzione a video e in stampa. Ottima velocità di decoding. Bassa portabilità verso altri sistemi (è un formato tipicamente "MS-DOS-siano"). Si compone di un solo file . TTF contenente tutti i dati. Molti programmi ne hanno aggiunto il supporto in un secondo tempo. Nel nostro caso solo PageStream 3.0 e WordWorth 3 lo possono utilizzare. Anche TypeSmith 2.5 lo legge e ne permette una veloce conversione.

NimbusQ: formato vettoriale creato in ambiente PC per un clone di Windows (chiamato GeoWorks). In questo ambiente non ha avuto il successo sperato. Caratterizzato da una mediocre qualità a video, è invece ottimo in fase di stampa. Molto veloce in fase di decoding (il più veloce di tutti). La SoftWood ne ha rilevato i diritti e ora lo utilizza per i suoi programmi di Word Processing (Final Writer e Final Copy). Composto da un solo file contenente metrica e dati. Nessuna versione di TypeSmith è in grado di leggerlo.

IFF-Amiga: formato non vettoriale di tipo BitMap. Usato quasi esclusivamente su sistemi Amiga (abbiamo detto "quasi" dato che esiste un parente molto stretto usato all'interno di Win... bah! Lasciamo perdere!!). Ottima velocità. Dimensione fissa. Scarsa qualità in fase di stampa (dipende dal programma). Il resto lo sapete già.



ShowFont alle prese con fonts (rispettivamente) AGFA compugraphics e bitmap

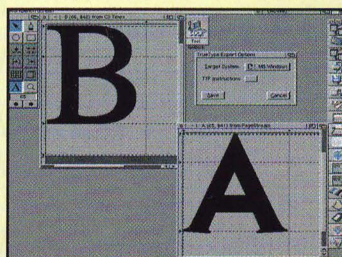
SoftLogik: formato vettoriale creato dalla SoftLogik per i suoi programmi. Portabilità verso gli altri sistemi pressoché nulla. Ottima resa a video e in fase di stampa. Buona velocità. Si compone di due file: uno di dati e uno per la metrica (un po' come il postscript). Leggibile solo dai programmi della SoftLogik (chiaramente) quali PageStream, Art Expression e TypeSmith (quest'ultimo permette di convertirlo in uno dei formati sopra elencati).

Tutto quà. Concludiamo sperando di aver colmato gli eventuali dubbi tra gli utenti che si trovano spesso a viaggiare tra fonti e caratteri di ogni tipo e varietà.

alla sua grandezza. È evidente, infatti, come una "i" sia notevolmente meno invadente di una "m" o di una "o".
Tutti i caratteri sono idealmente appoggiati su una linea detta "baseline" od anche "linea base"; è, inoltre, definita una linea detta "linea discendente" che marca il punto fino a dove i caratteri appunto discendenti "allungano le loro forme" (si pensi alla "p" o alla "g"); specularmente, è fissata anche una "linea ascendente" che delimita lo spazio occupato dalle lettere tipo "h" o dalle maiuscole. In ultimo, ricordiamo che, in un testo, la spaziatura compresa fra la linea discendente e la linea ascendente della riga successiva è detta "interlinea". Lo spazio fra la linea ascendente e la linea discendente della stessa riga racchiude il "corpo del carattere" e ciò fissa così la distanza fra due linee base pari al corpo del carattere più l'interlinea.
Definiamo ancora stile il tipo di inclinazione e spessore del carattere: tondo, neretto, corsivo. Un font è, allora, un insieme di simboli tutti dello stesso tipo, corpo e stile. All'interno del Font Editor "Fed" presente nei dischi di sistema fino alla versione 1.3, inoltre, troviamo altri due importanti valori: "kerning" e "space". Kerning è la spaziatura, espressa in pixel, che deve porsi fra due lettere: il Sistema Operativo, prima di visualizzare una lettera, sposta il punto da cui iniziare la scrittura di un numero di pixel pari al kerning; quindi viene scritta la lettera, riservando a questa un numero di pixel pari a "space". In pratica lo spazio occupato da una lettera è pari, a meno di situazioni particolari e molto interessanti, alla somma di space e kerning.

Ancora su "kerning" e "space"

L'uso di "kerning" e "space" ci offre interessanti possibilità. Cosa succede se entrambi sono uguali a zero? Il punto di inizio lettera non si sposta e le lettere via via stampate si sovrapporranno!



Lo stesso effetto lo possiamo ottenere se, in un font fix-width, poniamo lo "space" pari alla larghezza delle lettere, per esempio 8, e il "kerning", invece, lo settiamo sullo stesso valore ma negativo, ovvero -8. Il Sistema Operativo allora, prima di stampare una lettera, farà "8 passi indietro" andando quindi all'inizio della lettera precedente e stamperà la lettera attuale sopra la precedente. Questo piccolo trucco ci consente in pratica di creare lettere molto complesse, semplicemente sovrapponendone un numero teoricamente illimitato; la limitazione, ovviamente, è nella disponibilità di caratteri - che non supera in ASCII i 255 - e nel fatto che dopo una serie ristretta di sovrapposizioni lo spazio riservato al carattere sullo schermo sarà completamente "annerito", ovvero con tutti i pixel accesi, non permettendo più il riconoscimento del carattere stesso.

(Si ringraziano vivamente Valentina Cecchini per l'ampio aiuto dato nella redazione dell'articolo e Alessandro Angeli per le preziose informazioni fornite)

La stampa

La situazione in cui si trovavano gli utenti Amiga fino a qualche tempo fa era quella di avere a disposizione molti font - un po' perché forniti insieme al WorkBench, un po' perché reperirne nel pubblico dominio non è così difficile - ma tutti "bitmap", ovvero definiti nella loro struttura fisica mediante una immagine disegnata in una griglia, come è facile verificare nel già citato "Fed" dove, ex-novo o modificando un font già esistente, è possibile creare il corpo che ci è più utile e meglio conciliabile con le nostre esigenze.
Questa rappresentazione bitmap sicuramente non crea molti problemi a coloro che utilizzano poco un Word Processor o, comunque, a coloro che lo sfruttano per scrivere testi da stampare con il set di caratteri della stampante. Ma un uso appena più esigente può porre notevoli problemi estetici.
Scritto un testo ASCII, infatti, due sono le alternative per trasferirlo su carta:

1) Stampare il file - magari con il semplice comando da CLI "COPY file_da_stampare TO prt:" - usando uno dei font predefiniti all'interno della stampante ed ottenendo così un documento rispettabile ma, probabilmente, con caratteri dalla fisionomia molto differente da quella visualizzata sul monitor.

2) Stampare lo scritto trattando le singole pagine del documento come immagini grafiche. Su carta vedremo gli stessi segni presenti sul video - per gli amanti dell'inglese potremmo dire che questo è l'unico modo per avvicinarsi ad un effettivo WYSIWYG (What You See Is What You Get) cioè ad una notevole somiglianza fra resa su video e resa su supporto cartaceo - e potremmo così mixare immagini con testo senza creare problemi di sorta al nostro computer.

La seconda alternativa pone, però, il rilevante problema che font preparati per essere visualizzati, per esempio, in una griglia 8x8, se scalati a 16x16 riporteranno delle evidenti seghettature, soprattutto sui bordi. Come uscire da questo noioso imprevisto?

Font vettoriali

La soluzione è nell'utilizzo di font "outline" o "vettoriali". Questo tipo di font è descritto non tramite una mappa grafica dell'immagine di ogni carattere, come succede con i font bitmap, ma tramite una serie di punti chiave e di funzioni matematiche che definiscono la forma del singolo simbolo. Così facendo, al momento di un ingrandimento, i punti chiave saranno scalati e le linee che congiungono i punti chiave stessi saranno ricostruite tramite la funzione matematica fornita, garantendo un contorno uniforme e, cosa tanto sperata, non scalettato.
L'origine di questa tecnologia è da far risalire all'ideazione del "linguaggio PostScript" che altro non è che un modo per fornire alla stampante la descrizione della pagina da disegnare mediante veri e propri comandi, proponendo così un'alternativa al tradizionale invio della mappa binaria con bit accesi e bit spenti che la testina, per esempio in una stampante ad aghi in bianco e nero, traduce, rispettiva-

Lasciamo a voi il "difficile" compito di indovinare quale dei due font nella parte superiore dell'immagine sia il font vettoriale e quale sia, invece, il font bitmap scalato... Nella parte inferiore rappresentiamo i vari stili applicabili ad un font e le loro combinazioni.

ENIGMA Amiga RUN
ENIGMA Amiga RUN

NORMAL BOLD *ITALIC* UNDERLINED
UNDERLINED-BOLD *BOLD-ITALIC-UNDERLINED*
ITALIC-UNDERLINED *ITALIC-BOLD*

Raffronto tra typeface differenti: è facile notare come la prima frase sia molto più gradevole alla lettura. Ciò è la evidente conseguenza dell'utilizzo di un font proporzionale che non appesantisce lo scritto e non stanca l'occhio.

Scrivere in modo comprensibile e' il primo passo, scrivere con il giusto font e' il successivo.

Scrivere in modo comprensibile e' il primo passo, scrivere con il giusto font e' il successivo.

Ecco appena una piccola parte dei font che è possibile recuperare senza troppi sforzi nel pubblico dominio, in commercio o trovare già presenti nella directory "FONTS:" nei dischi di sistema dati in dotazione insieme ad Amiga.



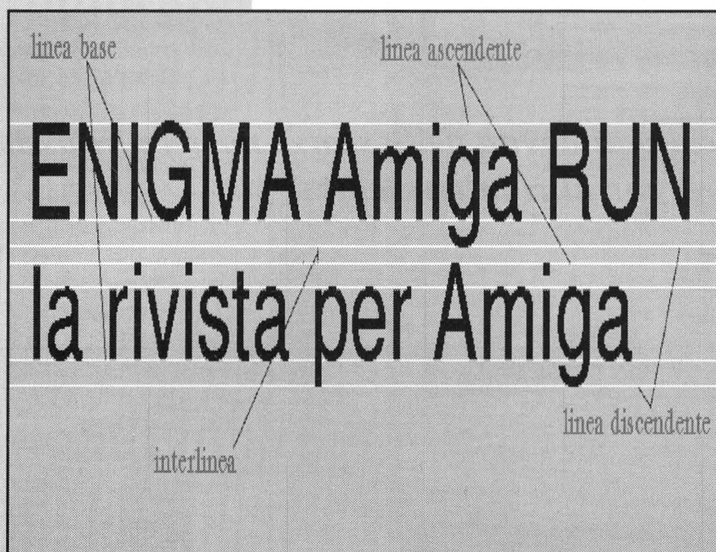
mente, in punti neri e spazi bianchi. Sarà poi la stampante, capace a sua volta di "comprendere" il PostScript (essendo nella maggior parte dei casi essa stessa un vero e proprio computer, fornita tanto di memoria quanto di CPU), ad interpretare tale linguaggio e a ricostruire la pagina su carta, avendo l'opportunità di sfruttare i font vettoriali in essa memorizzati - o ad essa inviati dal computer tramite un procedimento detto "download" - ed una serie molto ampia di funzioni fra cui, per esempio, le rotazioni.
Il programma PostScript parte, quindi, in puro ASCII dalla porta seriale per arrivare alla stampante che, interpretandolo, comincia a scarabocchiare il foglio secondo il nostro volere. Alla luce di quanto detto possiamo rilevare che l'ideazione da parte della "Adobe System", nella prima metà degli anni Ottanta, del PostScript ha introdotto due importanti elementi di rottura con il passato:

1) L'invenzione di un metodo per descrivere una pagina grafica definendone le caratteristiche fondamentali, notevolmente differente dall'approccio tradizionale.

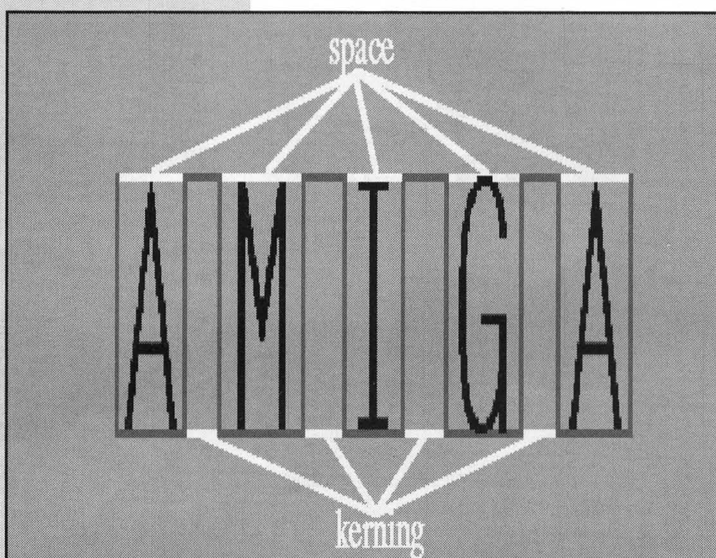
2) La geniale idea di rendere il programma PostScript stampante-indipendente, offrendo così l'opportunità di sfruttare servizi di stampa professionale per avere risultati molto migliori di quelli ottenibili con "stampanti casalinghe" meno costose e con una minore disponibilità interna di font.

Le Font e Amiga

Sul fronte Amiga i font bitmap sono stati un elemento presente sin dalla nascita del nostro caro computer e del relativo Sistema Operativo; dalla versione 2.0, inoltre, sono stati introdotti proprio i fatidici font vettoriali: basta, per esserne certi, andare a controllare nella directory "FONTS:" e vedere che i font "CGTimes", "CGTriumvirate" e "LetterGothic" sono presenti e facilmente maneggiabili da "Fountain", programma trovabile nella directory "SYS:System". Questi font si presentano in una serie di grandezze predefinite, espresse come numero di punti orizzontali (10, 20, 30, 40, 50 per il "CGTimes", per esempio), che sono modificabili o cancellabili dall'interno di "Fountain".



Breve riassunto degli aspetti prettamente tipografici riguardanti i font. Per non rendere troppo confusa l'immagine non abbiamo evidenziato il "corpo del carattere" che ricordiamo essere lo spazio compreso fra la linea ascendente e la linea discendente di una stessa riga di testo.



Il "kerning" e lo "space" in pratica. Dall'interno di "Fed", il font editor fornito con il disco "Extras" nella versione 1.2, è possibile definire entrambi questi valori in modo specifico per ogni singolo carattere di un font.

Questo stesso programma di sistema ci offre l'opportunità di preparare delle descrizioni bitmap, partendo da quelle vettoriali, per precise grandezze, al fine di avere la possibilità di sfruttare all'occorrenza tali dimensioni pre-calcolate senza attese. Infatti, al momento che noi richiediamo ad una applicazione di sfruttare un font vettoriale in una data dimensione, l'applicazione stessa informa il Sistema Operativo che, a sua volta, partendo dalla descrizione vettoriale del font, ne calcola la versione bitmap, impiegando, in questa operazione, un certo lasso di tempo.
È in tal senso che il precalcolare ed il salvare alcune dimensioni definite diminuisce i tempi di attesa: la visualizzazione di un carattere, infatti, è possibile solo sfruttando la rappresentazione bitmap di questo e mai direttamente quella vettoriale. Richiedere font precalcolati e già salvati come bitmap, quindi, implica solo un caricamento delle mappe binarie che definiscono le immagini dei singoli caratteri; mentre richiedere font di dimensioni differenti da quelle già preparate necessita che il Sistema Operativo crei in tempo reale la versione bitmap partendo da quella vettoriale.
Ovviamente la presenza di font precalcolati e salvati richiede una maggiore occupazione di spazio su disco, ma questo è il prezzo da pagare per un pronto uso, con una resa perfetta essendo la mappa stata preparata partendo da una descrizione vettoriale.
Il discorso sui font vettoriali utilizzati su Amiga non si conclude però qui; infatti questo tipo di font è stato introdotto, come già accennato solo nel 2.0, e viene automatizzata dal sistema solo la gestione a video; per questo, i programmi di impaginazione e scrittura hanno dovuto adottare soluzioni proprie che potessero garantire una qualità elevata soprattutto all'atto di stampa; grazie all'inserimento dello CompuGraphics (indicati con CG) AGFA font in Amiga, presto si dovrebbe avere un sempre maggior utilizzo ed adeguamento a tale standard, ma per adesso vivono in molti programmi professionali diversi formati di font vettoriali (vedere specchietto).

Suggerimenti

Come abbiamo detto e ripetuto più volte, i caratteri outline garantiscono al documento da stampare una migliore definizione del contorno dei simboli utilizzati.
Ma ci sono alcuni altri accorgimenti che fanno di un semplice testo un bel testo.
Con una banale analisi delle pubblicazioni professionali è facile rendersi conto come si tenda a non esagerare mai con un super utilizzo di font, utilizzandone, probabilmente, 3 o 4 per distinguere parti differenti - titolo, preambolo, articolo - senza rendere il testo caotico.
È anche vero, comunque, che in certe situazioni l'uso di molti font può essere una scelta precisa indirizzata a marcare una caratteristica evidente ed importante: lo scrivere, per esempio, un qualcosa in "Sapphire", tanto per citare un font di sistema, è un modo molto efficace per sottolineare l'aspetto marcatamente ricercato di una situazione.
Ma l'elemento che degrada talvolta in modo irrimediabile una stampa è l'utilizzo selvaggio di typeface differenti: mai troveremo una cosa del genere su riviste ben preparate e gradevoli esteticamente e soprattutto, in genere, si noterà la preferenza a ricorrere a font proporzionali, in quanto meno pesanti per l'occhio durante la lettura.



Tutti i giochi del 1995

Dopo la scorpacciata di novità dello scorso numero, rilassiamoci oggi (si fa per dire) con altri interessanti titoli.



Enigma Games Gallery

di **Andrea Rieder** e **Vincenzo Morra**

Se tutte le guerre fossero come quelle proposte da Virgin e Sensible alleate, il mondo sarebbe migliore: nessuno spargimento di sangue, solo spargimenti di pixel. Prendete una masnada di giocatori di calcio marchiati "Sensible Soccer", date loro una divisa militare ed un buon fucile dotato di un numero infinito di munizioni, quindi sottoponeteli ad un duro allenamento intensivo di guerra. Lasciate macerare nella fanghiglia il vostro esercito, affinché si incattivisca ben bene, poi scagliatelo contro il nemico. Sembra una ricetta sin troppo semplice per ottenere un buon videogame, ma il risultato è sorprendente: lo dimostra Cannon Fodder 2, creato dal connubio Virgin e Sensible.

Cannon Fodder 2

Il programma che abbiamo sottomano è in inglese e, poiché si tratta di un'anteprima, non disponiamo dei manuali, quindi non possiamo, per ora, informare i nostri lettori riguardo alle realizzazioni costruite in altre lingue. Dato che la versione da noi testata è quella definitiva, nel caso di localizzazione del programma, le diversità riguarderanno esclusivamente la documentazione cartacea ed, eventualmente, la limitata parte testuale del game.
Parlare di giochi di guerra in questo periodo potrebbe sembrare, a prima vista, perlomeno di cattivo gusto, considerati i cruenti avvenimenti che devastano il nostro pianeta; però Cannon Fodder 2 è una guerra senza lacrime, tutta virtuale ed innocua, quanto quella che, per gioco, ognuno di noi inventava quando era bambino.
Il game per Amiga risiede su tre dischi protetti, pertanto non è possibile ottenerne copie di sicurezza ad uso personale. Il nostro investimento, dunque, è subordinato alla resistenza del supporto magnetico originale; solo il tempo sarà in grado di stabilirne la validità.
Lo scopo del gioco è annientare, con qualsiasi mezzo, il nemico. Prima di incominciare la partita, una schermata visualizza i militari che avremo a nostra disposizione per portare a termine la battaglia. Per la missione iniziale la nostra dotazione umana è rappresentata da due soli uomini, mentre ve ne sono una buona decina di riserva. Man mano che si procederà nell'avventura, aumenteranno le disponibilità militari effettive e quelle di scorta. Sempre dalla schermata principale è possibile caricare una situazione precedentemente salvata.
La visuale di gioco, come si può intuire dalla nostra allusione iniziale a Sensible Soccer, è dall'alto, esattamente come nella famosa simulazione calcistica; gli sprite sono simili a quegli atleti, solo che, invece di tirare calci, tirano fucilate micidiali.
L'interfaccia del gioco è esclusivamente il mouse. A questo proposito, vi garantiamo che mai come in questa occasione ne abbiamo apprezzato la facilità d'uso. Sembrerebbe che il mouse sia stato studiato appositamente per giocare a Cannon Fodder 2, anziché per i menu a tendina e le icone del Workbench. Con il tasto sinistro del nostro factotum controlliamo il puntatore, per ottenere gli spostamenti dell'esercito, mentre con quello destro trasformiamo la freccia in mirino, per sparare ai nemici.
Nel mondo di Cannon Fodder 2 la parola pietà è stata cancellata dal vocabolario: bisogna uccidere tutti. Vi sono due modi per eliminare il prossimo: ammazzarlo presto e bene, o regalargli una lunga agonia. Il primo metodo, sebbene più sbrigativo, non è quello preferito dai veri buongustai della morte. Infatti lasciare sul terreno uno sprite nemico che si contorce ed emette grida di dolore, mentre il sangue, che sgorga a fiotti, abbandona il suo corpo, risulta molto coreografico, inoltre impegna attivamente i canali audio dell'Amiga.
Quando un avversario viene colpito salta letteralmente in aria. Il tapino spicca il balzo in modo buffo, poi ricade pesantemente sul terreno. Se lo abbiamo fulminato, dopo qualche attimo svanirà, altrimenti rimarrà a lamentarsi finché la morte se lo porterà via.
Cannon Fodder 2, a prima vista, pare una Arcade puro, invece è molto importante usare una buona tattica di combattimento. Ad esempio, quando il nemico ci accerchia, faremo bene a ripararci dietro una costruzione, o cercare rifugio a ridosso di un masso; appena il momento sarà propizio, sbucheremo dal nostro nascondiglio, sfruttando il fattore sorpresa. A volte converrà dividere il nostro esercito in due squadre, così, mentre una se ne starà appostata, difendendosi autono-

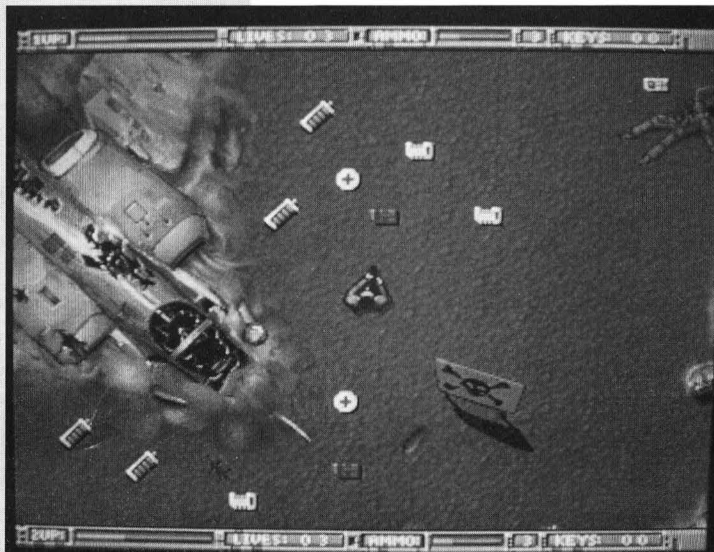


Un'immagine di Cannon Fodder 2.



In quest'immagine ancora Cannon Fodder 2, possiamo vedere il sistema di puntamento per il lancio dei missili.

Alien Breed è un tipico esempio di arcade Team 17.



mamente dagli avversari, l'altro manipolo di uomini andrà in avanscoperta, guidato da noi. E' anche possibile utilizzare alcuni militari per coprire le spalle degli assaltatori.
Durante il percorso di guerra si trovano costruzioni nemiche, farcite di antagonisti. Questi paiono essere in numero impressionante; la soluzione consiste nel raccogliere una bomba e lanciarla contro l'edificio. Sul terreno si trovano molte armi, ma i nostri avversari cercheranno di renderci la vita dura, quando tenteremo di impossessarcene. Se lanciamo una bomba troppo vicino a noi, addio sogni di gloria, perché quei salti che ci parevano così buffi, quando era il nemico a spiccarli, li faremo noi. L'abilità di ogni soldato è determinata dalla propria carriera: coloro che dispongono di un grado elevato hanno una mira più precisa dei loro colleghi di rango inferiore. Terminato un livello di gioco, è ovvio, se ne presenta un altro; attenzione, però, perché la difficoltà è crescente: ci sono oltre settanta livelli e ventiquattro missioni da compiere. Questo significa che l'ultima spedizione comporterà una difficoltà ventiquattro volte maggiore della prima. Il game possiede diverse ambientazioni: si inizia sulla terra, poi ci si ritrova in un mondo fantascientifico. L'ambientazione spaziale vede nemici alieni: le loro fattezze non ricordano più quelle dei giocatori di Sensible Soccer, ma sono piuttosto obesi, con tanto di salamini di ciccia, come l'omino della Michelin. Nonostante la loro corporatura, questi esseri ostili sono agguerritissimi, inoltre usano una specie di bazooka veramente micidiale. Anche i nostri uomini, però, potranno reperire sul suolo extraterrestre armi dalla strana forma e dotate di gran potenza. In ogni momento della partita è presente una mappa che riporta la nostra posizione. Al termine di ogni fase, che comprende diverse spedizioni, avrà luogo la premiazione degli eroi di guerra, ai quali verranno appuntate medaglie; queste saranno date anche ai caduti sul campo, naturalmente in loro memoria. Durante il gioco non è presente la musica, ma gli effetti sonori sono realizzati con estrema cura: si può ascoltare il frinire delle cicale, interrotto dagli spari, dalle esplosioni e dalle urla disumane degli uomini colpiti. I brani musicali accompagnano solo le fasi statiche del game e sono tutti in stile militaresco, come è giusto aspettarsi; quando si muore, il pezzo che viene dedicato al triste evento è pieno di struggente disperazione. La grafica è all'altezza del gioco. Il paesaggio scorre fluido, gli sprite si muovono con naturalezza ed il dettaglio è elevato: addirittura nelle strade non asfaltate si possono distinguere i segni lasciati dal passaggio di mezzi pesanti. Ogni oggetto è riprodotto con la scrupolosità di un miniaturista pignolo. L'aspetto più bello di Cannon Fodder 2 è che, dopo aver macellato migliaia di nemici, è sufficiente resettare l'Amiga per farli ritornare tutti in vita.

A. R.

Produttore: Sensible Software
Distributore: C. T. O.
Prezzo: 80.000 circa

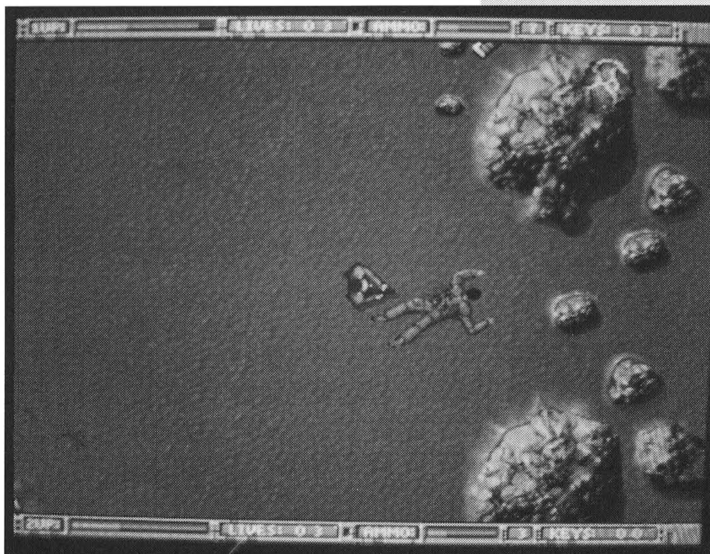
Alien Breed Tower Assault

Era un luogo tranquillo. Effettivamente i cieli di Azarin 2E pullulavano di astronavi aliene, ed una di queste atterrò sul pianeta. La navicella era estremamente piccola ed aveva la forma di un uovo. Trascorsero millenni senza che nessuno sentisse la necessità di sprofondare le sonde delle trivelle nelle viscere di Azarin 2E, ma giunse l'uomo e la sua frenetica brama di sfruttare i giacimenti di Tellurinio. Questo prezioso minerale risultava di estrema utilità per la costruzione di astronavi. Ma, ormai lo sappiamo, ogni tanto la natura si ribella, specialmente nei film e nei videogame. Quel famigerato uovo penetrato in profondità sotto terra, rimase in stato letargico, finché il calore provocato dai forni di fusione installati sulla superficie dai terrestri scatenò una reazione, che si potrebbe definire "Effetto Chioccia". L'uovo si schiuse, dando alle tenebre una creatura tanto piccola quanto schifosa: era un esemplare della Razza Aliena. Tanto per gradire e per nutrirsi, il piccolo alieno iniziò a mangiare i ratti, crudi e senza nemmeno una salsa piccante. Come tutti i mostri che si rispettino, anche quel ripugnante essere crebbe, ma non molto, così si inviperì parecchio per essere rimasto nano. Quando si rese conto che qualcuno avrebbe potuto pensare di utilizzarlo come gatto domestico, ebbe un impeto di orgoglio e decise di riprodursi. La cosa era ardua, dato che era l'unico alieno presente da quelle parti, ma si consolò al pensiero di non doversi accoppiare con un suo simile. Si racchiuse in un bozzolo, divenne somigliante ad un ammasso di fango puzzolente e, senza divertirsi nemmeno un po', diede origine a centinaia di piccoli mostri, tutti uguali, esatti cloni del loro genitore. L'appetito degli alieni fu più vivace della forza riproduttiva dei ratti; di conseguenza il cibo iniziò a scarseggiare, inoltre anche lo spazio vitale prese a mancare. Non c'é di peggio che un Alieno affamato ed in cerca di una tana libera, possibilmente ad equo canone. Gli orridi esseri, dapprima, si adattarono a divorare insetti, parassiti e pattume, poi si spazientirono sul serio e decisero di assaggiare la carne umana. La trovarono ottima. Azarin 2E divenne luogo di morte, come in un film di George Romero, e gli uomini, invece di estrarre il Tellurinio, si videro estrarre a piccoli morsi brandelli del loro succulen-

to corpo. In compenso, gli alieni continuarono a riprodursi dovunque. Le intercapedini dei muri, le prese d'aria, gli scarichi dei lavandini, ogni anfratto di ogni casa fu dimora di famelici alieni. L'uomo divenne carne da macello e venne consumato crudo, senza anestesia. Non ci fu un attimo di pace su Azarin 2E: nessuno riuscì più a dormire, un po' per la paura ed un po' per le urla disumane che squarciavano incessantemente la notte.
I poveri sopravvissuti riuscirono a mandare un disperato messaggio via radio, che fu fortunosamente captato da un'astronave che si trovava a transitare da quelle parti. Dalla Terra partirono, per soccorrere i superstiti in preda agli alieni, dieci veicoli spaziali, ma soltanto uno riuscì a raggiungere il pianeta maledetto. Il pilota della navicella, che ora si trova su Azarin 2E, è un fortunato possessore di Amiga, che, a colpi di joystick, dovrà vedersela con una quantità smisurata di alieni assetati di sangue. Il compito primario del giocatore è quello di raggiungere le gigantesche Torri, ove ha assunto residenza stabile la Regina degli Alieni, ed innescare il meccanismo di autodistruzione del pianeta, quindi fuggire a gambe levate prima di finire arrosto.
Alien Breed Tower Assault, prodotto dal Team 17, è dotato di manuale multilingue, italiano compreso, ed il programma risiede su tre dischetti. Il gioco richiede un Amiga con almeno 1 MByte di RAM. Il gioco si configura adeguatamente su ogni modello Amiga e riconosce gli eventuali drive esterni. I possessori di A1200 potranno godere di una grafica e di un sonoro sensibilmente migliore di coloro che dispongono di una macchina senza il Chip Set AGA.
La prima schermata del game è costituita dal menu principale. Da qui è possibile scegliere se giocare da soli od in compagnia di un amico di joystick, il livello di difficoltà (Normal e Tough) e l'interfaccia (joystick o joypad). Sempre da questa schermata è concesso determinare, nel caso in cui fosse attiva l'opzione a due giocatori, se i colpi sparati da uno smanettone in direzione del socio debbano provocarne il ferimento; inoltre è concesso stabilire che i punti guadagnati dall'uno o dall'altro vengano divisi equamente. Le scelte consentono anche l'immissione di una password, per la ripresa di una partita iniziata.
Prima di intraprendere una missione, il giocatore viene informato, sempre in lingua inglese, sull'operazione che deve affrontare. All'inizio dell'avventura, il nostro sprite si trova vicino alla propria astronave, distrutta. L'atmosfera è inquietante, la grafica è dettagliata anche nei più raccapriccianti particolari; i colori tetri ed il sonoro ricco di tensione emotiva contribuiscono ad infonderci una sensazione di terribile irrequietezza. Il paesaggio, visto dall'alto, scorre fluido sotto i nostri occhi, mentre ogni passo, qualunque sia la sua direzione, sembra portarci inesorabilmente verso un tenebroso destino.
I corpi dilaniati a morsi dagli alieni giacciono a terra in pozze di sangue. Alcuni cadaveri sono smembrati, a testimonianza di un orrendo pasto consumato da poco. Gli alieni, colti da una macabra frenesia alimentare, contendendosi il cibo, hanno tralasciato di ingoiare totalmente le loro vittime ed hanno ucciso molte più persone di quelle necessarie al loro nutrimento. Ci avviciniamo ad un morto e riusciamo a leggere il suo cartellino di riconoscimento. Sopra alcuni uomini bivaccano rumorosamente insaziabili esseri dall'aspetto orripilante. L'acre odore di sangue impregna l'aria e si mischia al fetido alito dei mostri. Ci rendiamo conto che dobbiamo agire subito: è necessario raggiungere la sala del computer e concentrare la nostra attenzione sulle armi che si trovano al suolo. Gli alieni ci sono addosso, ma premiamo il tasto "P", per concederci una breve pausa. Che sarà mai tutta questa tensione, santo cielo, è pur sempre un gioco, vero?
I cinquanta livelli da visitare sono costellati da migliaia di nemici, gli oggetti da reperire sono moltissimi; inoltre, alla fine di ogni missione è possibile barattare i punti acquisiti con armi sofisticate.
Gli effetti sonori sono ottimi e, nonostante la vastità delle stanze, non è difficile orientarsi, sia perché è sempre disponibile una mappa sia grazie all'elevatissimo dettaglio grafico che fornisce numerosi punti di riferimento. Gli ostacoli del paesaggio hanno una dimensione reale, quindi non avviene, come invece spesso accade in altri spara a tutto, che un macigno possa essere attraversato come fosse panna montata.
In Alien Breed Tower Assault, ad esempio, possiamo utilizzare un masso per ripararci dai colpi delle macchine ostili. Certamente non si tratta di un gioco facile, ma i programmatori del Team 17 sono riusciti a creare un game veramente avvincente, pescando negli anfratti dell'inconscio collettivo, per scatenare paure ataviche, ma senza dimenticare lo scopo principale dello smanettone abituale, ossia il divertimento.
Non siamo certamente sadici se ci trastulliamo con un po' di marmellata di pixel. E poi chi possiede un Amiga, e magari legge EnigmA, è abbastanza intelligente da non perdere di vista la realtà quotidiana.

A. R.

Prodottuttore: Team 17
Distributore: Leader
Prezzo: 79.000 per A1200



Decisamente una brutta fine...

James Pond 3

Temiamo che il Dottor Maybe abbia seriamente bisogno di uno psichiatra. E' la terza volta che questo benedetto uomo si mette in testa di dominare il mondo. D'altronde se Maybe fosse sano di mente, che razza di scienziato pazzo sarebbe? Il genio del Male, dunque, è di nuovo in circolazione. A volte succede anche nel mondo reale: qualche James Pond, rischiando la vita, riesce faticosamente a catturare un pericolo pubblico ed ecco che, dopo brevissimo tempo e senza che nulla sia mutato nel suo cervello, il criminale viene rimesso in libertà.
Il Dottor Maybe, malefico, implacabile e goloso, ha fatto una grandissima scoperta. Veramente lo sospettavamo da tempo anche noi: nonostante quello che vogliono farci credere, la Luna è fatta di formaggio. Nessuno vuole ammetterlo, forse per paura che la Svizzera dichiari guerra all'America, considerandola pericolosa concorrente nel commercio di Emmental. La Millenium, però, non ha peli sulla lingua e, nel suo James Pond 3, rivela finalmente ai possessori di Amiga 1200 la verità sulla composizione del suolo lunare.
Naturalmente Maybe, come tutti gli scienziati pazzi degni di tale nome, è dotato di un cervello bucato come la groviera, quindi, trovandosi perfettamente a proprio agio in presenza di formaggio, ha installato una base segreta sulla Luna. Ora, ebbro di Emmental, il Dottor Maybe, minaccia di distruggere il gustoso formaggio lunare con cariche esplosive. James Pond, l'eroico pinnuto, capita sempre a fagiolo, ma questa volta è come il cacio sui maccheroni; infatti egli è l'unico agente speciale in grado di combattere il nemico dell'umanità. Purtroppo Maybe tiene in ostaggio tre prigionieri, elementi scelti del servizio segreto, catturati durante una missione spaziale. La loro liberazione è indispensabile, così come è indispensabile evitare lo scoppio delle mine nascoste sulla crosta lunare.
Una trama di questo tipo, piuttosto che invogliare al gioco, mette appetito, anche se non sapremmo quale vino consigliare ai nostri lettori, considerando che un rosso corposo è ottimo per il formaggio, mentre un bianco secco è adatto ad accompagnare il pesce. Nel dubbio amletico, evitiamo di tracannare alcolici e cerchiamo di mantenere la mente lucida, nonostante ci pervada una strana sensazione di smarrimento.
James Pond 3 della Millenium, nella sua veste per Amiga 1200, si presenta confezionato in una voluminosa e colorata scatola di cartone, contenente tre dischetti nell'ormai consueto formato non AmigaOS ed una notevole quantità di carta. Oltre al manuale, scritto anche in italiano, il pacchetto comprende una cartella zeppa di autoadesivi e cartoncini vari inerenti al mondo di James Pond; questi oggetti sono dedicati ai più giovani patiti dell'eroico pesce agente segreto.
Il programma è in grado di riconoscere anche i lettori esterni, risparmiando così fastidiosi cambi di dischi a chi possiede più di un drive.
La prima schermata del gioco è costituita dal menu principale che permette tre opzioni. Se si sceglie New Game, si dà il via ad una nuova partita, mentre Continue carica una situazione precedentemente salvata. Con Option, invece, si accede ad un sottomenu utile per determinare il livello di difficoltà del game, scegliendo eventualmente, per rendersi la vita più semplice, di attivare preziosi suggerimenti che potranno aiutare a cavarsi dall'impiccio nelle situazioni più critiche. Sempre da questo sottomenu è consentito attivare la musica, gli effetti sonori od entrambi.
Nel caso in cui, quando ci si trova nel menu principale, si attenda inattivi alcuni istanti, si potrà assistere alla presentazione di James Pond 3, costruita con videate statiche raffiguranti i principali personaggi del game.
Quando si inizia una partita, od un nuovo livello, appare una mappa che indica il luogo nel quale James Pond dovrà cimentarsi. La prima destinazione del nostro eroe è Garden Eden. Già dalle prime battute di gioco, si intuisce la vastità delle situazioni che si dovranno affrontare. Gli schemi sono numerosissimi ed estremamente vari: si attraversa il mondo del formaggio, dove anche gli alberi sono fatti di cacio, poi si procede nella zona della frutta e si arriva al settore dedicato ai dolciumi.
Cammin facendo è necessario annientare i nemici: oltre sessanta tipi di sprite ostili cercheranno di renderci la vita impossibile. Per debellare gli avversari, bisogna utilizzare in modo redditizio gli oggetti che si raccolgono lungo il percorso. Ad esempio, la dinamite e le bombe fanno saltare in aria gli oppositori, mentre i pezzi di Emmental, quando vengono lanciati, rotolano sul terreno come palle da bowling, investendo gli antagonisti come fossero birilli. Non tutto quello che si raccoglie durante il tragitto rappresenta un'arma; infatti è possibile scovare attrezzi utili per aiutare Pond nella missione. Ad esempio, l'ombrello funziona come un paracadute, il casco evita di rompersi il cranio, gli stivali con le molle permettono balzi da campione olimpionico di salto in alto, mentre un peso da una tonnellata rende il nostro protagonista più stabile sulle pinne. E' consentito portare con sé un solo articolo alla volta. Nonostante la quantità enorme di bonus, armi ed oggetti, questa versio-



Top Gear 2, il ramake di uno dei giochi più avvincenti della Gremlin.

ne di James Pond manca di una particolarità, che era invece disponibile nelle realizzazioni precedenti: la facoltà di estendere a dismisura il collo. Peccato.
Durante le nostre peregrinazioni ludiche, incontreremo un altro personaggio che si affiancherà a James. Il suo nome è Finnius Frog; questi è un anfibio ed ha caratteristiche diverse dal divo principale: è più lento di Pond, ma può spiccare salti incredibili, inoltre riesce a passare attraverso brecce molto piccole. Grazie a quest'ultima caratteristica, avremo accesso a livelli segreti dall'apertura angusta.
James Pond 3 ha una grafica accurata ed ogni sprite è animato molto bene, anche la musica e tutti gli effetti sonori sono indovinati, ma proseguire per i livelli del game è veramente ostico.
Il giocatore, inizialmente, ha a propria disposizione tre vite, ma queste possono aumentare di numero, soprattutto se si riescono a scovare i passaggi segreti che costellano tutti i livelli. Le preziose vite, però, sono molto volatili: basta un colpo nemico, oppure una nostra bomba che esplode troppo vicino a Pond, e subito l'anima del prode agente speciale spicca il volo.
Districarsi tra le piattaforme mobili è sovente frustrante, sia perché queste si muovono in modo tremendamente veloce, sia perché il pinnuto, come tutti i suoi simili, è viscido ed ha attitudine a scivolare clamorosamente. Solitamente, sotto le piattaforme mobili, una miriade di acuminati ferri è in attesa di infilzare il nostro alter ego; inoltre, quando si perde una vita, il classico periodo di invulnerabilità, che dovrebbe consentire di portarci in zona sicura, è troppo breve, con la spiacevole conseguenza di morire più volte.
"Tre morti al prezzo di uno" o, se preferite, "Maramaldo, tu uccidi uno sprite morto" sono le frasi più adatte a queste spiacevoli e troppo frequenti situazioni.

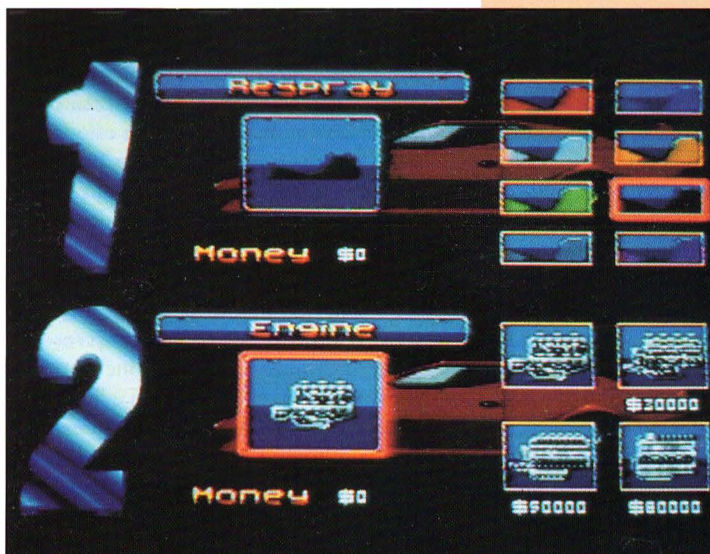
A. R.

Produttore: Millennium
Distributore: Leader
Prezzo: 79.900 per CD32, 70.000 per A1200

Top Gear 2

In principio era Lotus, poi, la Gremlin decise di bissarne il successo e creò Lotus 2. Infine, "The Final Challenge" di Lotus 3.
Sembrava che la saga si fosse conclusa ma, a quanto pare, la grande G (dal nuovo marchio che la Gremlin ha adottato recentemente) ha deciso di rispolverare le vecchie routine di Lotus per immettere sul mercato Top Gear 2. La Gremlin è stata la prima Software House a dimostrare che con Amiga si potevano creare videogiochi degni dei migliori Coin Op. Come dimenticare la trilogia dei Lotus, peraltro riproposta in versione CD32.
A nostro parere, il primo Lotus (creato dai Magnetic Fields) rimane inimitabile, anche se con il secondo si sono introdotte innovazioni veramente interessanti: corse notturne, nebbia, neve, maltempo e strade a doppia corsia. Il terzo Lotus ci è sembrata soltanto un'operazione commerciale, fatta per accontentare i numerosi estimatori di questo gioco, ma che, purtroppo, aveva numerose pecche e diversi bug.
A distanza di qualche anno, la Gremlin Interactive (é questo il nuovo nome della società), si ripresenta con questo nuovo gioco di corsa che dovrebbe, a parer loro, possedere caratteristiche mai viste precedentemente.
All'ECTS, la brochure pubblicitaria recitava così:
- Possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite "split" screen;
- 64 piste distribuite in 16 paesi;
- spettacolari salti, avvitamenti e testa coda;
- intero campionato mondiale con possibilità di guadagnare denaro;
- modifica di tutte le parti meccaniche della vostra auto;
- 3 livelli di difficoltà;
- 36 differenti parti di ricambio da acquistare;
- possibilità di modificare il colore delle auto;
- dettagli ed informazioni sulla corsa da effettuare.

Le caratteristiche sembravano veramente eccezionali, soprattutto sapendo che questo gioco, nella versione Super Nintendo, era stato il miglior gioco di corse negli Stati Uniti nel 1993.
Con queste premesse, ma soprattutto con l'esperienza passata della Gremlin, Top Gear 2 sarebbe stato certamente il punto di riferimento di qualunque altro gioco di corsa, ancor di più perché la Gremlin ne stava realizzando una versione enhanced per Amiga 1200.
Abbiamo volutamente utilizzato il condizionale perché, da come leggerete in seguito, il risultato è tutt'altro che positivo.
Top Gear 2 si presenta in una confezione di tipo classico; in copertina una macchina in corsa con una scritta in alto che recita: "Il gioco di corsa numero uno nel mondo... "(?), in basso il titolo, il nuovo logo della Gremlin, ed un adesivo che ci informa che la versione che stiamo provando è quella compatibile con Amiga 1200/4000. Niente paura, al più presto sarà disponibile la versione ECS che, a parte la grafica meno curata, dovrebbe possedere le stesse caratteristiche della versione AGA.
Sul retro, le solite schermate e la trama del gioco.



Gli avversari diventano sempre più bravi, percui con il prossieguo del gioco bisogna acquistare parti aggiuntive per la propria macchina.

All'interno troverete due dischetti a doppia densità, la cartolina di registrazione ed il manuale, tradotto in quattro lingue: inglese, francese, tedesco ed italiano. Da un po' di tempo a questa parte le Software House hanno preso la buona abitudine di produrre manuali multilingua, ed è sempre piacevole verificare che l'italiano sia preso in seria considerazione. Probabilmente, visto il numero di Amiga venduti in Italia, le Software House sperano sempre di spronare gli utenti a comprare originale.
Inserito il primo disco nel drive, dopo pochi minuti, comparirà sullo schermo l'intro iniziale, costituita semplicemente da un paio di schermate con il logo della Gremlin ed il nome del gioco.
Superata la fase di protezione e dopo un ulteriore breve caricamento, entrerete nel menu principale.
La musica in questa sezione non è niente male, anche se, su un Amiga 1200, si poteva fare certamente di meglio. Da questo schermo è possibile stabilire, con la prima opzione, se giocare da soli o sfidare un vostro amico. Se opterete per la seconda scelta, lo schermo si dividerà in due parti uguali (alla maniera di Lotus tanto per intenderci) e sarà possibile effettuare gare "testa a testa".
Il secondo passo, prima di entrare nel vivo della corsa, è la modifica di alcuni parametri di gioco (OPTIONS). Si potranno modificare caratteristiche come: la scelta tra musica ed effetti sonori, il livello di difficoltà, la possibilità di continuare la corsa dall'ultimo paese visitato in precedenza (tramite una password) e la scelta della nazione dove effettuare la corsa.
Quando sarete soddisfatti, potrete "cliccare" su RACE GAME, dal quale verrete trasportati in un sottomenu dove è possibile inserire il vostro nome, scegliere il tipo di cambio (manuale o automatico), modificare l'unità di misura per la velocità del tachimetro (chilometri o miglia orarie) ed entrare nel vivo della corsa.
Da questo momento, se sarete in possesso di denaro, potrete potenziare la vostra auto acquistando parti di ricambio, o riverniciare la carrozzeria (niente paura, è gratis).
Inserito il secondo disco, dopo un ulteriore breve caricamento, sullo schermo compariranno le caratteristiche del percorso che dovrete affrontare. Il primo paese è l'Australasia. Nella parte superiore dello schermo, una panoramica della città (che è poi la stessa che il programma utilizza come sfondo durante la corsa), al centro, il nome della nazione e del paese dove è situato il tracciato, la lunghezza del percorso, il numero di giri da effettuare, le condizioni climatiche e l'ora di partenza.
Superata questa fase, raggiungerete la vostra auto posizionata a pochi metri dalla linea dello start. A questo punto, sullo schermo apparirà, in alto a sinistra, il contagiri, il tachimetro, il numero di nitro a disposizione, il tipo di cambio, il livello dei danni e il quantitativo di carburante. In alto a destra, invece, il tempo record di ogni giro, il percorso con indicata la vostra posizione e quella del giocatore in testa, il numero dei giri effettuati e la vostra posizione.
I comandi sono di tipo standard, con l'eccezione che per accelerare bisogna premere il pulsante del joystick. Per gli aficionados della tastiera, sarà possibile utilizzare i tasti cursore per controllare l'automobile e cambiare le marce (in modo manuale), il tasto CTRL per accelerare ed il tasto SHIFT per frenare (carina, anche se già sfruttata, l'idea degli stop che si accendono). Durante la vostra corsa, potrete incontrare ostacoli di diverso tipo, curve particolarmente insidiose e variazioni atmosferiche che porteranno pioggia e nebbia. Di tanto in tanto, sarà possibile raccogliere dei power up a forma di N, S o $. Con il primo, dopo le opportune modifiche al motore, si potrà attivare il turbo (tramite la barra spaziatrice) per ottenere un temporaneo incremento di velocità. Con il gettone a forma di S si otterrà un'accelerazione temporanea e con quello a forma di $, si incrementerà il conto in banca per futuri acquisti.
Terminata la corsa, se voi od il vostro avversario (se userete l'opzione due giocatori) rientrerete tra i primi dieci classificati, è possibile passare al successivo tracciato per una nuova ed entusiasmante (?) gara.
Superati quattro tracciati, vi verrà data una password che potrete utilizzare in futuro per ripartire dal nuovo paese raggiunto.
Scopo del gioco, vincere il campionato mondiale.
Nonostante questa fosse la versione AGA, siamo rimasti particolarmente delusi da ciò che abbiamo visto sullo schermo.
La grafica risulta particolarmente povera, soprattutto per la mancanza dei "tanto desiderati" 256 colori. Gli alberi presenti ai lati del percorso (una delle poche cose che vedrete durante la corsa) in lontananza sembrano dei pali della luce e solo a pochi metri dalla nostra macchina si trasformano magicamente in meravigliose (?) piante arboree, il fondale che rappresenta la città risulta privo di caratteristiche di riferimento, le proporzioni degli oggetti non sono state rispettate pienamente (provate a fermare la vostra auto vicino ad uno dei cosiddetti alberi), i tunnel sono disegnati in modo grezzo e la musica e gli effetti sonori sono veramente deludenti, per non parlare delle variazioni meteorologiche, rappresentate graficamente in modo penoso (che fine ha fatto il meraviglioso effetto pioggia di Lotus 2?). In più, permetteteci anche questo, non è possibile che alle soglie del 2000 non si realizzi un gioco di corsa con modelli di auto diversi. Possibile che sulle strade di Top Gear 2 (AGA VERSION!!) ci siano solo auto tutte uguali.
Insomma, se questo titolo fosse stato presentato cinque o sei anni fa, per le sole macchine ECS, sarebbe stato diverso, ma presentarlo nel 1994, per di più facendolo passare per un prodotto AGA è una vera e propria offesa nei confronti del video giocatore Amiga. Certo, non vanno tralasciate le cose positive, come la possibilità di giocare in due che è sempre emozionante, o i commenti dei vari concorrenti, durante le fasi di sorpasso, che risultano esilaranti (evidenziati in una nuvoletta stile fumetto). Spesso, infatti, potrà capitarvi di essere chiamati perdenti o qualcuno vi inviterà, dopo avervi sorpassato, a mangiare la sua polvere. Simpatici sono anche i testa coda e gli avvitamenti dopo un incidente, a testimonianza che la grafica dell'automobile è stata molto curata, così come è da apprezzare la possibilità di installare il gioco su hard disk, ma, tutte queste caratteristiche, non rendono giustizia a Top Gear 2 che, cosa più importante, sembra abbia perso anche la giocabilità tipica dei vecchi Lotus. In definitiva, consigliamo l'acquisto di questo gioco solo a coloro che, stanchi di rigiocare a Lotus ed in crisi di astinenza, hanno bisogno di qualcosa di (relativamente) nuovo.

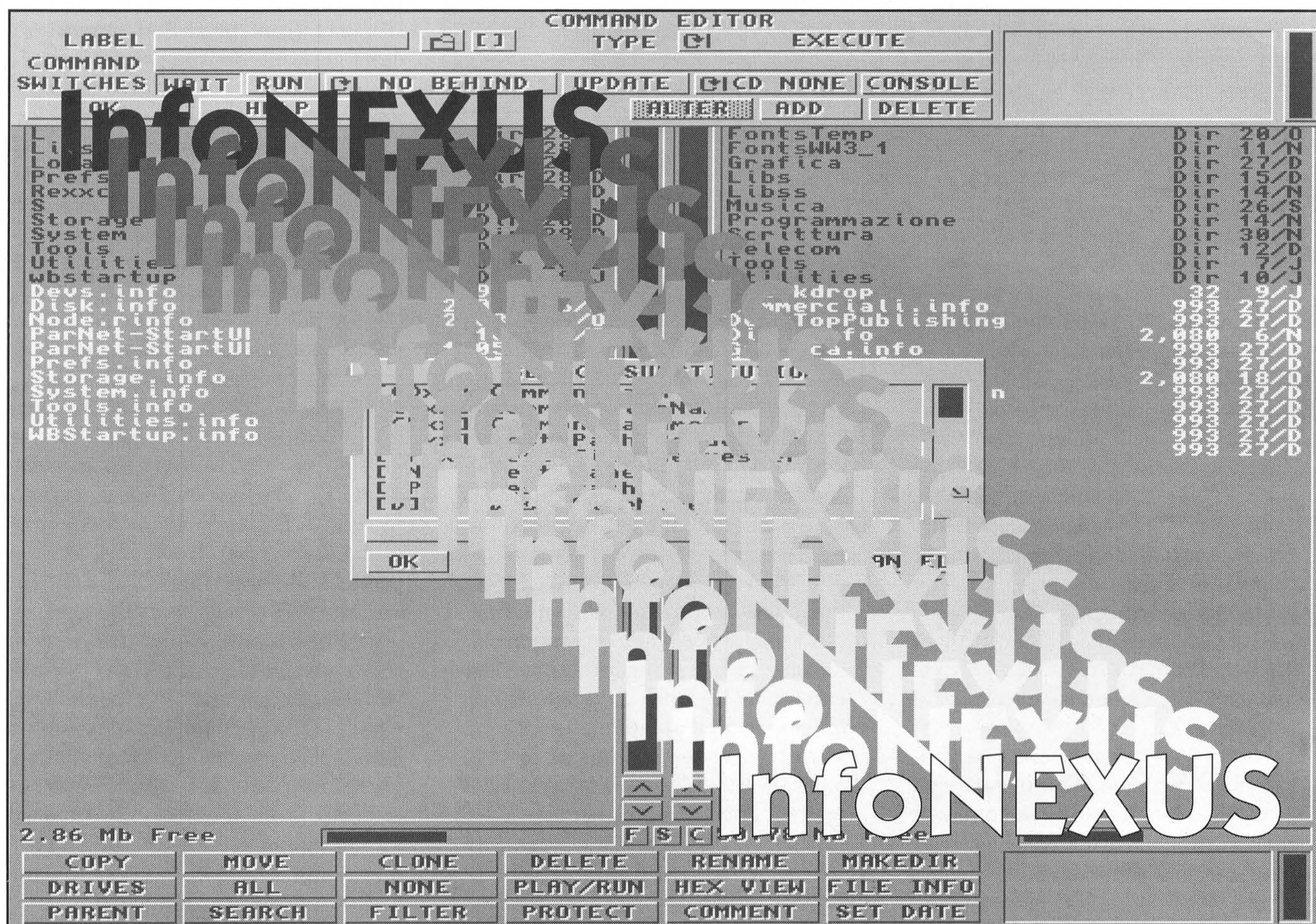
V. M.

Produttore: Gremlin
Distributore: Leader
Prezzo: 59.000



La gestione dei file a portata di mouse

Durante il nostro "viaggio" all'interno del World Of Amiga abbiamo incontrato l'Optonica. Tra i vari programmi che ha presentato in occasione di questa importante fiera vi è InfoNEXUS, un nuovo file manager. In questa recensione, la prova approfondita.

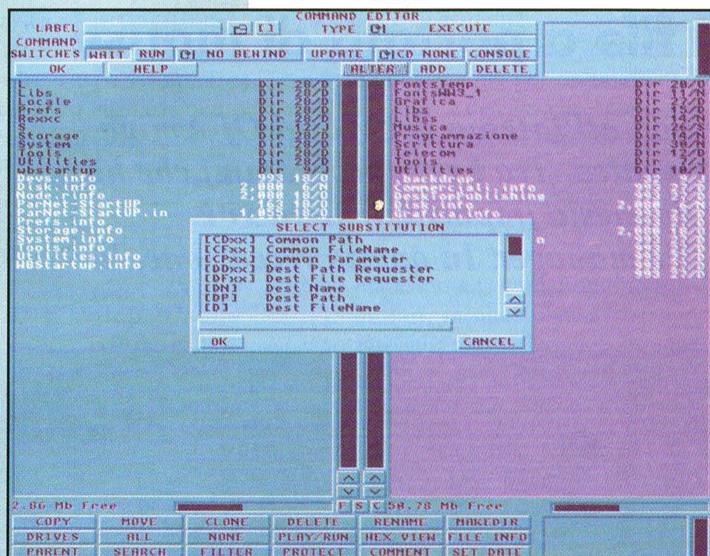


InfoNEXUS

di ***Vincenzo Morra***

Nonostante il Workbench, nella sua versione 2.0/3.0, ci metta a disposizione numerosi comandi e opzioni per effettuare operazioni sui file, si è sempre tentati di aggirarlo utilizzando i "file manager", programmi che si occupano di automatizzare e rendere più semplici tutte quelle noiose operazioni effettuabili da CLI/SHELL, o tramite i menu del Workbench. Nel corso del tempo, questi programmi hanno affinato le proprie caratteristiche, fino a divenire dei veri e propri sostituti del sistema operativo (vedi Directory Opus 5).

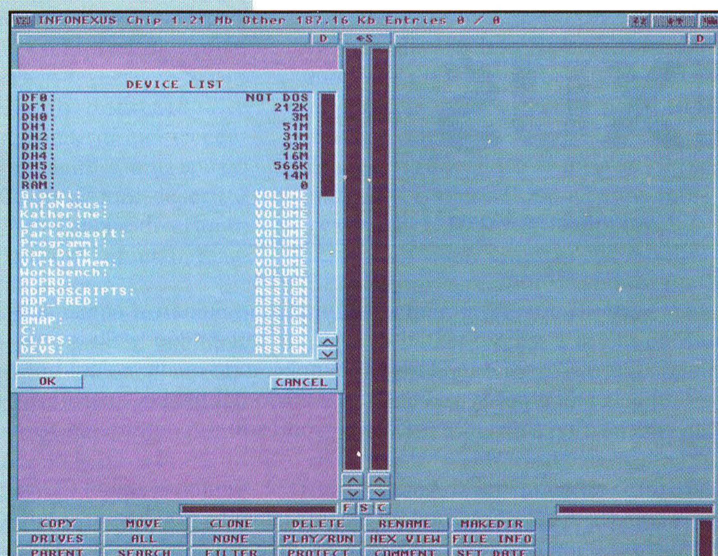
La Optonica, a distanza di qualche anno, torna ad occuparsi di Amiga e di CD32. Numerosi sono i CD di tipo didattico che hanno realizzato per la console di casa Commodore ma, ovviamente, non hanno voluto tralasciare gli utenti seri di Amiga e hanno presentato due pacchetti professionali: un database ed un file manager a prezzi concorrenziali.



Come tutti i file manager che si rispettino l'interfaccia risulta intuitiva.

A dire il vero, è molto difficile parlare di un nuovo file manager dopo aver utilizzato per anni il "mitico" Directory Opus, ma mettiamoci al lavoro.
La confezione di InfoNEXUS, esternamente, è di tipo classico, quella tipica dei videogiochi; una grossa scatola con, sul retro, una serie di screenshot del programma ed alcune delle più importanti caratteristiche.
All'interno trovano posto il manuale di una cinquantina di pagine rigorosamente in inglese, ed un dischetto a doppia densità.
La cartolina di registrazione, purtroppo, è parte integrante del manuale ed è, più precisamente, la seconda di copertina. Se siete interessati a registrarvi presso questa Software House, dovrete obbligatoriamente ritagliare la copertina del manuale rendendolo, esteticamente, "monco".
Sono queste scelte di marketing che non possono che farci rimanere allibiti. Non riusciamo a capire, infatti, il perché non sia stata inserita una semplice cartolina di registrazione, come fanno tutte le altre Software House.
Il manuale del programma è in formato A5 ed è di quelli non brossurati.
Fortunatamente, l'inglese utilizzato è semplice da leggere e da comprendere, per cui, anche l'utente meno esperto, potrà tranquillamente usufruire del manuale senza dover forzatamente ricorrere all'uso del dizionario.
La prima parte è dedicata all'introduzione ed installazione di InfoNEXUS, nella seconda, invece, la descrizione di ogni funzione e gadget.
Il programma di installazione, fortunatamente, è quello della Commodore e una volta effettuato un doppio clic sulla sua icona, vi chiederà di scegliere la directory dove installare InfoNEXUS ed il suo programma di supporto rete, InfoNEXUS Service, di cui parleremo in seguito.
Installandolo con tutte le relative librerie (quelle che si occupano della gestione dei file sonori e grafici), potrete entrare nel vivo del programma.
Lo schermo che si presenta è di tipo non standard, in alta risoluzione non interlacciata. In alto, la barra di riferimento con il nome del programma, il quantitativo di memoria libera, il numero dei file/directory selezionati /disponibili ed i gadget per uscire dal programma, l'iconificazione e quello di profondità.
In basso, le due finestre di lavoro, diciotto pulsanti con le funzioni più importanti e una piccola finestra utente che all'inizio apparirà vuota, ma che in seguito potrete personalizzare con tutti i vostri nuovi comandi (copy to prt:, run ADPRO etc.).
La prima cosa piacevole che abbiamo notato è l'implementazione del pop & roll menu (una variante del pop up menu) che presenta notevoli vantaggi: gadget tridimensionali, movimenti minimi del mouse e possibilità di effettuare scelte multiple. L'utilizzo è molto semplice, con il tasto destro del mouse si richiama il menu, il quale appare nel punto dove è posizionato il puntatore e senza rilasciarlo, con il tasto sinistro, si effettuano tutte le scelte necessarie.
Un'altra piacevole sorpresa è stata l'implementazione dell'help in linea. In qualunque momento è possibile premere il tasto HELP sulla vostra tastiera e, scegliendo il gadget o una funzione sconosciuta, ottenere informazioni complete sull'uso e la personalizzazione.
In alto, nelle due finestre di lavoro, compare il nome della directory di lavoro che può anche essere editato direttamente via tastiera.
Il gadget con una D con affianco una piccola freccia è utilizzato per scegliere la finestra di lavoro sorgente, operazione peraltro effettuabile semplicemente cliccando con il mouse in una di esse.
Vi sono ancora tre piccoli gadget identificati da una S, F, C.
Con il primo è possibile visualizzare i

Segue a pagina 82

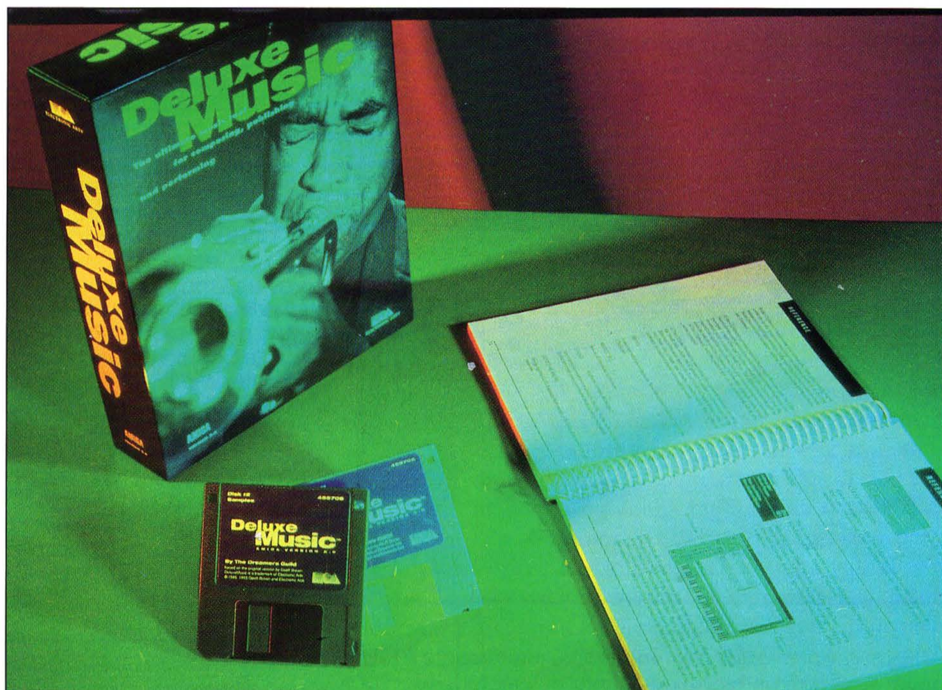


Lavorare con InfoNEXUS è piacevole.

BEBOP

Deluxe Music 2.0 -prima parte-

Torna la musica nell'angolo Be-Bop, questa volta dedicato a Deluxe Music 2.



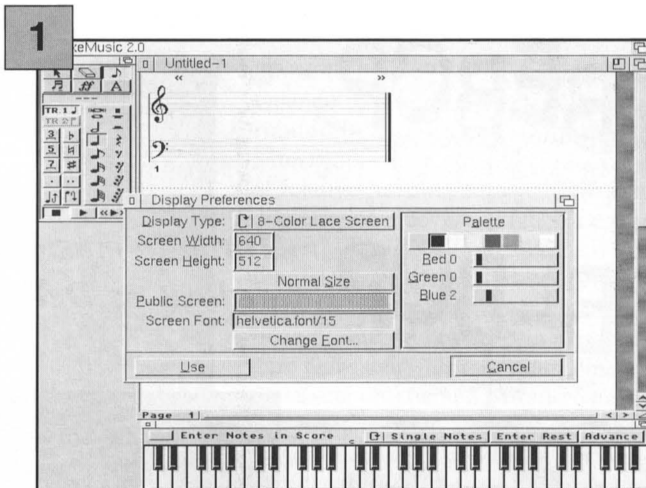
di **Marco Milano**

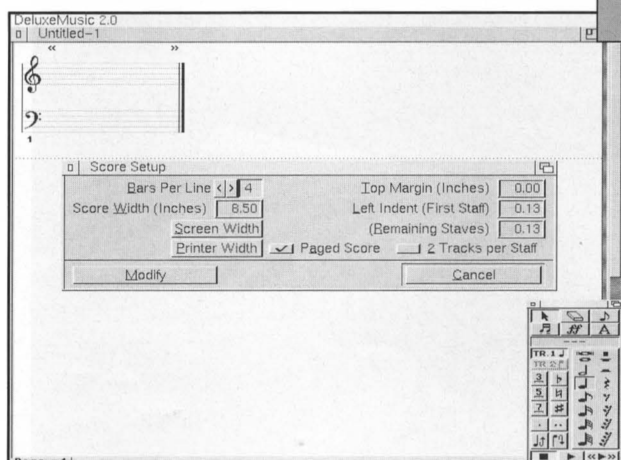
Alcuni mesi fa abbiamo presentato una recensione completa della nuova versione dello "storico" Deluxe Music 2.0, della Electronic Arts. La versione 1.0 è stata una pietra miliare tra i programmi musicali per Amiga, nell'ormai lontanissimo 1986. La versione attuale è stata dunque attesa per interminabili anni, e la nascita di potenti programmi Sequencer come KCS, Music-X e Bars&Pipes non ha diminuito l'interesse per un aggiornamento di Deluxe Music, in quanto si tratta di un programma molto particolare: non permette di registrare la musica in tempo reale come un Sequencer, ma è dotato di potenti funzioni di notazione classica e stampa di qualità, un campo che su Amiga ha visto pochissimo software (basti pensare che la migliore qualità di stampa è tuttora offerta da "The Copyist", un programma vecchio di sei anni che definire "user-unfriendly" è un complimento).
Nella versione 2.0 la qualità di stampa e la potenza di Deluxe Music sono ulteriormente aumentate, mantenendo inalterata la semplicità di utilizzo che ne fa un prodotto vincente. Nonostante tale semplicità, sono comunque molti gli utenti, particolarmente tra i più "musicali" e meno "informatici", che richiedono aiuto nell'utilizzo di questo programma: eccoci dunque qui con un Be-Bop dedicato alle procedure fondamentali per utilizzare al meglio Deluxe Music 2.0.
Dedicheremo particolare attenzione alla nuova implementazione del MIDI, alle funzioni di editing ed alla stampa delle partiture, che sono le più frequenti cause di intoppi durante l'utilizzo.
Inutile dire che, in sintonia con la filosofia dei Be-Bop, partiremo veramente dall'inizio, e senza dare niente per scontato.
Per seguire il Tutorial è necessario avere una copia originale di Deluxe Music 2.0, e per seguire le parti relative a MIDI e stampa è richiesta un'interfaccia MIDI, un Expander collegato al MIDI Out dell'interfaccia ed una Master Keyboard collegata al MIDI In della suddetta interfaccia (oppure una tastiera dotata di generazione sonora collegata ad ambedue le porte MIDI), ed una qualunque stampante.
In questa prima parte spiegheremo le numerose procedure ed opzioni di setup della partitura, i setting per l'uso di strumenti MIDI, ed inizieremo ad inserire le note del nostro brano. Nella prossima parte termineremo l'input e procederemo ad esecuzione MIDI e stampa.

Carichiamo Deluxe Music 2.0; utilizzando la prima opzione dell'ultimo menu a destra (Settings/Display) appare la finestra in figura che permette di selezionare la Palette ed il Font che più ci aggradano, e la risoluzione schermo più adatta alle nostre esigenze. Purtroppo non c'é un requester da cui scegliere tutti i modi schermo di Sistema (sono presenti solo i modi 640x256 e 640x512), ma il problema è aggirabile selezionando l'opzione "Workbench": il programma si aprirà in qualunque risoluzione, che, per chi possiede una scheda grafica, può essere anche 1280x1024!

In alto a sinistra c'é la finestra "Tool", dove selezionare le azioni da compiere; in basso la "Keyboard", ed al centro la "Score", in cui è visualizzata la partitura.

DMusic permette tre metodi di inserimento delle note: tramite mouse nella finestra Score, tramite la tastiera nella finestra Keyboard e tramite una tastiera "vera" collegata alla porta MIDI.





Parleremo più avanti degli ultimi due metodi: ora occupiamoci del metodo più classico, l'inserimento tramite mouse, ed iniziamo a preparare la partitura.

Chiudiamo la finestra Keyboard, spostiamo quella Tool in basso a destra, ed allarghiamo la Score a tutto schermo, in modo da avere il maggiore spazio operativo possibile.

Dal menu Settings selezioniamo "Score Setup", e si aprirà la finestra per decidere le dimensioni della partitura: poniamo a quattro le battute per riga (Bars Per Line), poi premiamo il gadget "Printer Width", in modo da allargare la partitura alle dimensioni che avrà realmente in fase di stampa (avremo così un perfetto "What You See Is What You Get", ovvero la corrispondenza tra schermo e foglio musicale stampato). Lasciamo il resto com'è, e finiamo con "Modify".

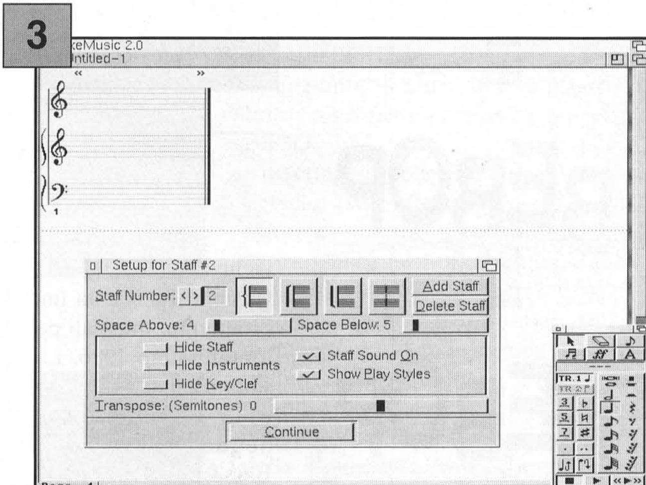
Ricordiamo che l'opzione "2 Tracks per Staff" serve ad avere due tracce indipendenti sullo stesso rigo, utile ad esempio per rappresentare le tipiche 4 parti di Fughe o Corali sui due righi per pianoforte.

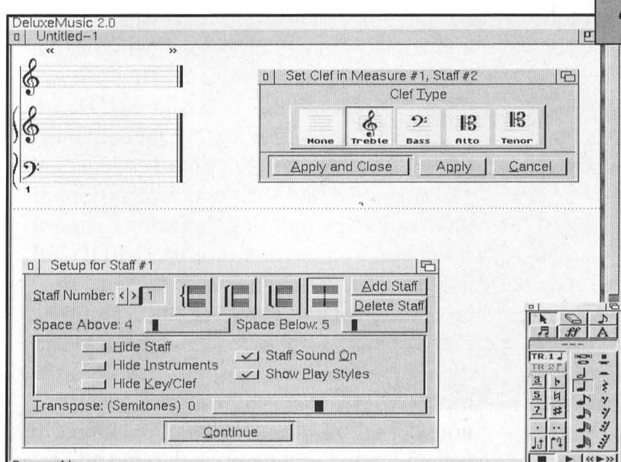
Noi immagineremo, per rendere più interessante il Tutorial, di dover realizzare un brano per Canto e Pianoforte (con parole), dunque ci serviranno 3 righi musicali di cui 2 uniti dalla "graffa" perché dedicati al Piano.

Selezioniamo dal menu Settings l'opzione "Staves", ed apparirà la finestra per editare i righi musicali. Tramite "Add Staff" aggiungiamo il terzo rigo, che apparirà subito in partitura.

Selezioniamo poi il rigo 2 con "Staff Number" e clicchiamo sull'immagine della graffa: questa si posizionerà tra il rigo scelto (il 2) e quello sottostante, proprio come volevamo. Ricordiamo che se avessimo scelto la parentesi quadra, avremmo dovuto selezionare il rigo in cui questa termina (ad esempio per racchiudere le parti di 4 strumenti ad arco), mentre la graffa occupa sempre due righi.

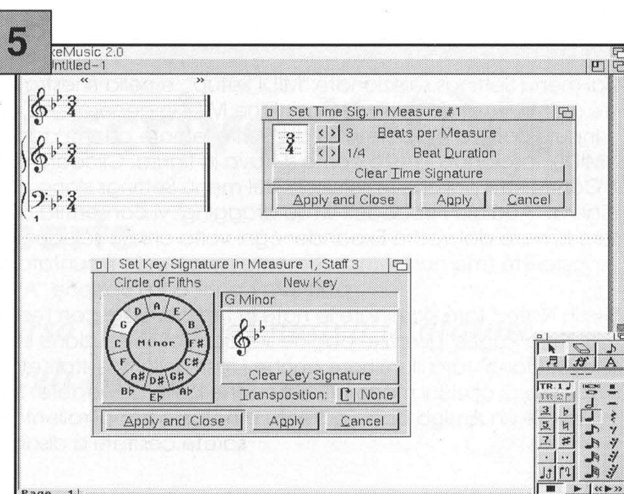
Ora dobbiamo far sì che la riga divisoria delle battute non sia unica, ma separata tra Canto e Piano, come nelle partiture "vere".

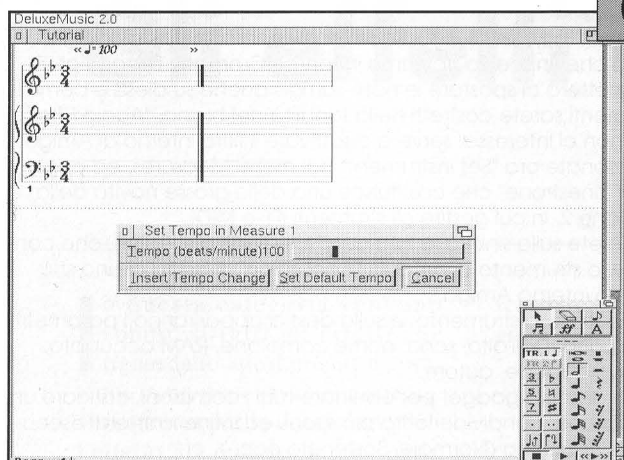




A tale scopo, riportiamo lo Staff Number su 1, in modo da selezionare il primo rigo, e clicchiamo sull'icona più a destra, quella con la riga divisoria tratteggiata: magicamente, il rigo 1 avrà una propria linea di battuta, mentre i due sottostanti la condivideranno, facendo parte dello stesso strumento. Chiudete la finestra con "Continue".Ora tocca alle chiavi: sono già disposte correttamente, ma a fini di esempio aprite la finestra relativa con l'opzione "Set Clef" dal menu "Measures", ed appariranno le chiavi solitamente utilizzate in orchestra: basta cliccare su una di esse, ad esempio "Alto", premere su "Apply" e la chiave cambierà. Per cambiare la chiave negli altri righi, basta selezionarli con il mouse nella finestra della partitura.Divertitevi un po', poi riportate le chiavi alla situazione in figura (2 Violino, 1 Basso) e uscite con "Apply&Close", che provvederà a chiudere la finestra. È il momento di decidere la tonalità: il brano è in Sol minore.

Sempre dal menu Measures selezionate "Set Key Signature", ed apparirà in tutta la sua maestà il famoso "Circolo delle Quinte", una rappresentazione di tutte le tonalità ben nota ai musicisti.Quelle che vediamo sono le tonalità maggiori: clicchiamo una volta sulla scritta "Major" al centro del Circolo, ed appariranno quelle minori. Clicchiamo ora su "G", e sul rigo musicale a destra appariranno le alterazioni della tonalità prescelta (2 bemolli). Cliccate su Apply, ed il rigo uno avrà la sua tonalità.Ora cliccate sul rigo due, selezionate ancora la "G" e premete su Apply: anch'esso ora avrà le sue brave alterazioni. Ripetete la sequenza per il rigo tre, e chiudete la finestra delle tonalità.Tocca ora al tempo: il brano è in 3/4. Selezionate "Set Time Signature" dal menu Measures, e nella finestra che si aprirà ponete a 3 "Beats per Measure", selezionate Apply&Close, ed il tempo apparirà su tutti i righi.In DMusic è infatti possibile avere tonalità diverse su ogni rigo, ma non tempi diversi.





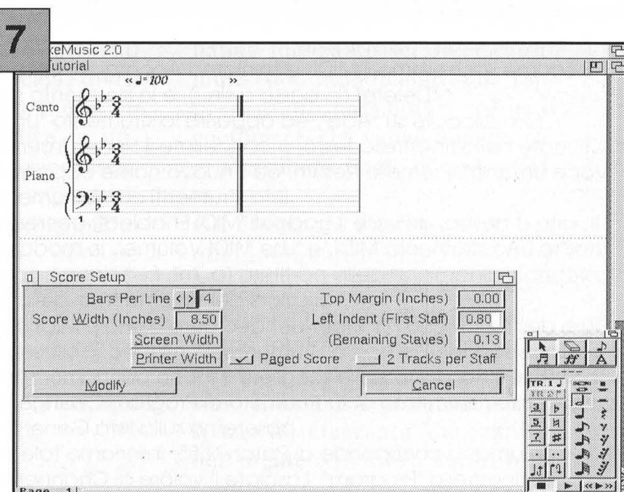
Ora settiamo la velocità di esecuzione: dal menu Measures selezionate "Set Tempo", e nella finestra spostate il cursore su "100". Assicuratevi che il cursore sia posto sulla prima battuta della partitura, e premete "Insert Tempo Change": vedrete apparire l'indicazione del metronomo in alto a sinistra.Vi ricordiamo che tutti i settaggi del menu Measures (tonalità, tempo, chiavi ecc.) hanno effetto nella misura in cui è posizionato il cursore, in quanto è possibile cambiare tonalità, tempo ecc. anche nel corso del brano. Per posizionare il cursore basta selezionare (se già non lo è) la freccina nella finestra dei Tool e cliccare una volta sul punto voluto nella finestra della partitura, senza necessità di chiudere le finestre dei settaggi.Ora inseriremo il nome degli strumenti a lato del primo pentagramma, come è d'uso in alcune partiture a stampa.DMusic permette di inserire testo in qualunque posizione, ma prima dobbiamo spostare il rigo 1 a destra, facendo spazio per le scritte.

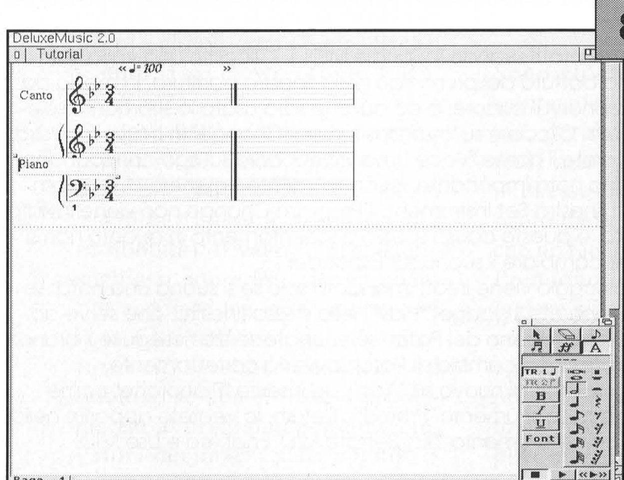
Dal menu Settings selezionate Score Setup, e notate la scritta "Left Indent": è proprio il valore in pollici dello scostamento del primo rigo dal margine del foglio. Portate il valore a 0.80, e vedrete il rigo 1 scostarsi dal margine.

Ora selezionate la lettera "A" nella finestra Tools, che attiva la gestione del testo. Cliccate a sinistra del primo rigo, ed apparirà la finestra di inserimento testo. Sempre nella finestra Tools, cliccate su "Font" e sceglete un Times 15, dopodiché scrivete "Canto", premete Return, e la scritta è pronta.

Può darsi che non sia visibile, ma se cliccherete in un altro punto la vedrete apparire: è una delle piccole difficoltà nella gestione dei testi, contro le quali spesso si scontrano gli utenti meno esperti; un'altra è la necessità di riselezionare il Font ogni volta che si vuole inserire una nuova scritta.

Ora cliccate presso il rigo del Piano, e prima di inserire la scritta "Piano", riselezionate il Font Times 15, o avrete il Font di default!





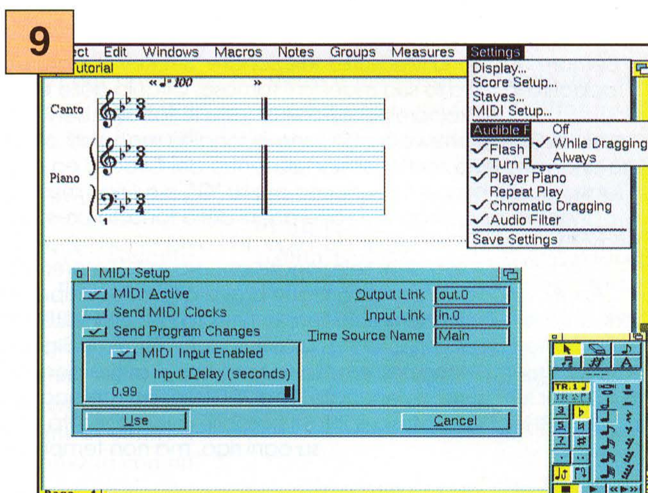
Questo accade perché ogni finestra di inserimento testi è indipendente dalle altre: premete Return, ed accingetevi a centrare le scritte.

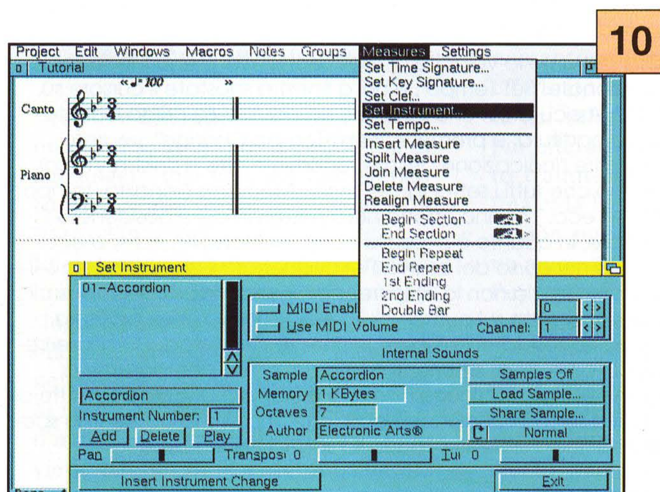
Sempre con la "A" selezionata, cliccate sul testo già scritto, e noterete che riapparirà la finestrella con il cursore lampeggiante sul vostro testo. Se apparisse una finestrella vuota, attenzione: non avete cliccato abbastanza precisamente, e rischiate di inserire una nuova finestra testo! In questo caso, NON FATE ALTRO, e ricliccate subito più vicino al testo, sinché non lo attiverete nella finestra Tools.

Ora cliccate e tenete premuto sul quadratino colorato in alto a sinistra, e spostate il testo centrandolo come in figura. Possono essere necessari molti tentativi, perché purtroppo il bordo della finestra vi impedisce di vedere precisamente il posizionamento del testo. Una volta posizionata la scritta "Canto", fate lo stesso con quella "Piano".

È giunto il momento di selezionare gli strumenti MIDI che dovranno eseguire il nostro brano!

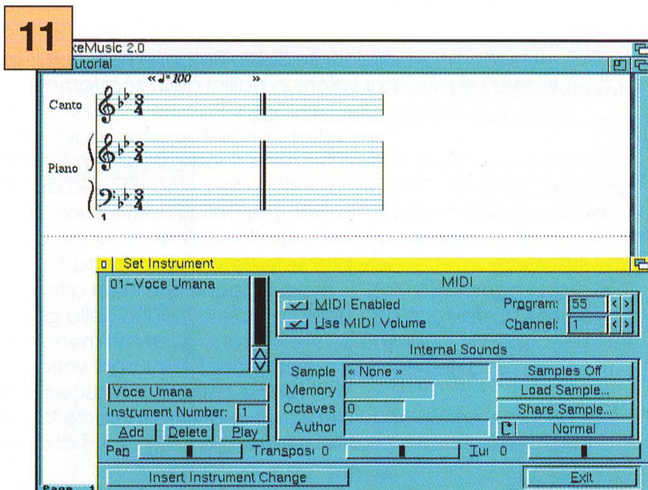
Dal menu Settings selezionate "MIDI Setup", e nella finestra cliccate su "MIDI Active" (attiva la gestione MIDI in generale) e su "MIDI Input Enabled" (vi permette di inserire le note anche da tastiera MIDI), lasciando il resto come si trova in figura. Cliccate su "Use". Controllate poi che le selezioni del menu Settings siano come in figura: "Audible Feedback while dragging" vi consentirà di ascoltare la nota dal vostro Expander ogni volta che la selezionerete o sposterete (ma non semplicemente muovendo il puntatore sulla partitura come con l'opzione "Always").
"Flash Notes" farà illuminare le note in tempo reale con l'esecuzione, "Turn Pages" girerà le pagine seguendo l'esecuzione stessa, e "Player Piano" farà illuminare anche i tasti nella finestra Keyboard. Si tratta di opzioni molto utili ed anche belle da vedere. Se però avete un Amiga poco potente e notaste troppi rallentamenti, sarete costretti a disabilitarle.

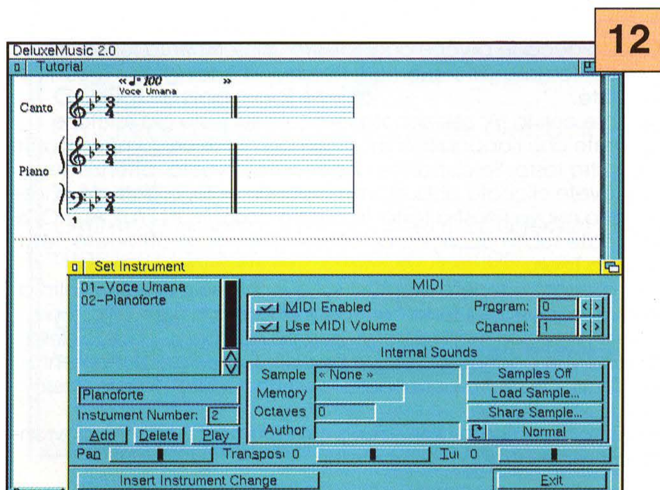




"Repeat Play" serve a far ricominciare il brano dall'inizio ogni volta che finisce: lo troviamo irritante. "Cromatic Dragging" vi permetterà di spostare le note sul rigo anche su diesis e bemolli, altrimenti sarete costretti nella tonalità del brano. "Audio Filter" ora non ci interessa: serve a disattivare il filtro interno di Amiga.
Selezionate ora "Set Instrument" dal menu Measures, ed apparirà il "finestrone" che costituisce una delle grosse novità della versione 2, in cui gestire gli strumenti IFF e MIDI.
Troverete sulla sinistra la lista degli strumenti disponibili, che contiene lo strumento di default, "Accordion": si tratta di uno strumento interno Amiga.
Cliccate sullo strumento, e sulla destra appariranno i parametri del suono. Dall'alto, sono: nome campione, RAM occupata, ottave coperte, autore.
Più a destra, i gadget per eliminare tutti i campioni, caricare un campione, condividerlo tra più suoni, ed infine lo stile di esecuzione del suono (Normale, Sostenuto ecc.).

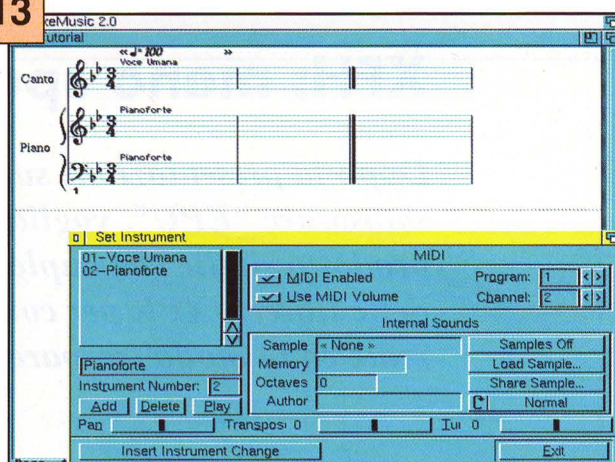
Siccome utilizzeremo il MIDI, eliminiamo Accordion: cliccate su "Delete" (in basso a sin.), e lo strumento sparirà.
Ora cliccate su "Add", ed apparirà lo strumento "Untitled". Cliccate nella finestrella testo, e cancellate il nome, inserendovi "Voce Umana". Premete Return, ed il nuovo nome apparirà nella lista strumenti come numero "01".
In alto a destra, attivate il gadget "MIDI Enabled", per rendere il nostro uno strumento MIDI, e "Use MIDI Volume", in modo che le indicazioni dinamiche della partitura (p, mf, f...) siano tradotte in variazioni del Volume MIDI della parte.
Più a destra, ci sono i gadget per decidere Canale MIDI e Patch corrispondenti al nostro strumento. Purtroppo, a differenza di Bars&Pipes, non è possibile scegliere il suono per nome, ma bisogna fare riferimento al suo numero di Program Change. Noi ci baseremo sulla lista General MIDI.
La voce umana corrisponde al Patch N.55; inseriamo tale numero nella finestrella "Program". Lasciate il valore di Channel ad "1".

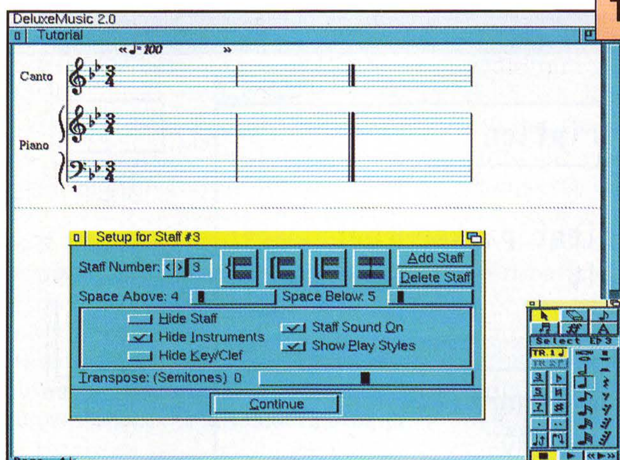




Stiamo infatti usando il Canale MIDI 1. Cliccate una volta sulla prima battuta del primo rigo nella finestra partitura, in modo da posizionarvi il cursore: è da qui che sarà usato lo strumento selezionato. Cliccate su "Insert Instrument Change" in basso a sinistra, e vedrete il nome "Voce Umana" apparire sul rigo corrispondente. Una nota importante: quando variate il numero di Program nella finestra Set Instrument, il Program Change non viene inviato subito, e questo causa spesso disorientamento in quanto non si vede cambiare il suono sull'Expander.
Il messaggio viene infatti mandato solo se si suona una nota: se selezionerete il gadget "Play" nella stessa finestra, che serve ad ascoltare il suono del Patch selezionato senza rieseguire il brano, vedrete che il cambio di Patch avverrà correttamente.
Ora cliccate di nuovo su "Add", ed inserite "Pianoforte" come nome dello strumento. Premuto Return, lo vedrete apparire nella lista come strumento "02". Settate MIDI Enabled e Use MIDI Volume.

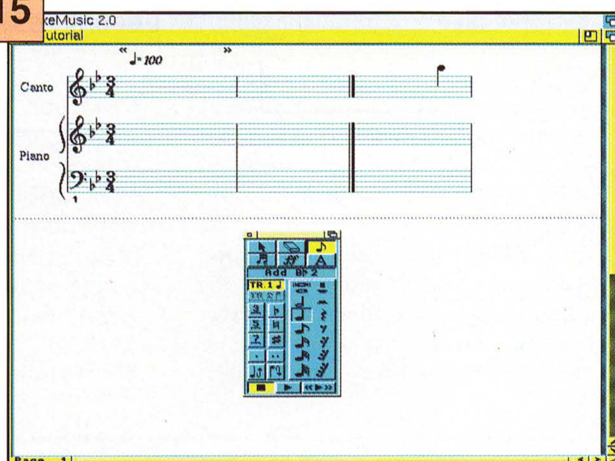
Il Piano corrisponde al Patch GM N.1, dunque inserite "1" come Program. Questa volta portate il Channel su "2", infatti come saprete ogni strumento deve avere il suo Canale MIDI diverso dagli altri! Cliccate sul rigo superiore ai 2 riservati al Piano, sempre nella prima battuta, e premete "Insert Instrument Change": vedrete "Pianoforte" apparire sul rigo.
Ora cliccate sul rigo inferiore (quello con la chiave di Basso), e premete ancora "Insert Instrument Change": anche sull'ultimo rigo apparirà "Pianoforte". Ricordiamo a tale proposito che, una volta creato uno strumento ed inserito nella lista, basta selezionarlo, selezionare il rigo di destinazione e premere il gadget "Insert... " per inserire il cambiamento di suono.
Finalmente potete chiudere la finestra Set Instrument.
Ora faremo sparire gli antiestetici nomi degli strumenti dai righi, visto che li abbiamo già inseriti a lato.
Selezionate dunque "Staves" dal menu Settings. Selezionate il primo rigo (ponendo "Staff Number" a 1).

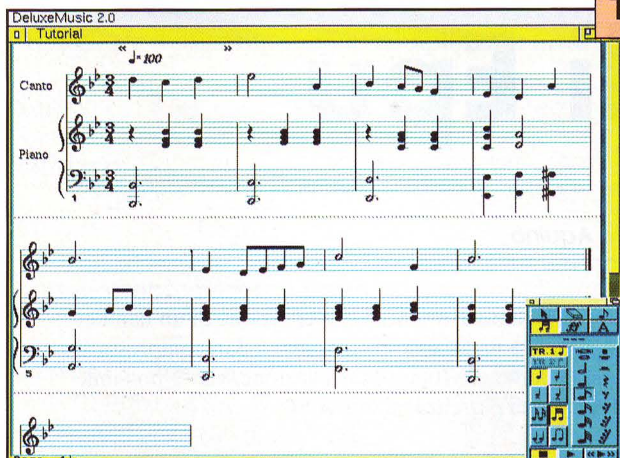




Attivate, sulla sinistra, l'opzione "Hide Instrument", che serve proprio a tale scopo: vedrete sparire il nome dello strumento "Voce Umana" dal rigo (ma lo strumento rimarrà assegnato, il nome è solo nascosto).
Ponete ora Staff Number a 2, e fate lo stesso per il secondo rigo. Idem per il terzo. Tutti i righi sono ora "puliti".
Accenniamo alle altre opzioni: "Hide Staff" nasconde tutto il rigo, che sparirà ma continuerà a suonare (utile per stampare singole parti da una partitura, basta nascondere gli altri righi).
"Staff Sound On" fa esattamente il contrario: se disattivato, il rigo si vedrà ma non suonerà (utile al compositore per ascoltare il risultato sonoro di singoli o gruppi di strumenti).
"Hide Key/Clef" nasconde chiave, alterazioni e tempo lasciando il solo pentagramma. "Show Play Styles" mostra sotto le note il numero dello stile di esecuzione da noi eventualmente selezionato per i suoni interni IFF.
"Space Above" e "Below" variano lo spazio bianco sopra e sotto il rigo.

Andiamo ad aumentare lo spazio sopra al rigo superiore, in modo da potervi poi inserire le parole.
Ponete Staff Number a "1", e portate Space Above a "6". In questo modo avrete spazio sufficiente per le parole anche sulle note acute, che ovviamente si troveranno più in alto.
Le procedure di "preparazione" sono finalmente terminate.
Ora è il momento di inserire le note: nelle figure trovate il brano da noi proposto, ma potete sempre seguire la vostra ispirazione personale!
L'inserimento inizia cliccando sull'icona della nota nella finestra Tools: il puntatore si trasforma in nota, e basterà selezionare nella finestra Tools la durata della nota o della pausa (quarto, ottavo...), poi cliccare sul rigo musicale all'altezza giusta.
L'eventuale presenza di bemolli o diesis, gruppi irregolari (terzine, quintine...), punti di valore ecc. viene decisa premendo PRIMA di inserire la nota i relativi gadget, detti "modificatori".
Attenzione: questi gadget restano attivi finché non si deselezionano!

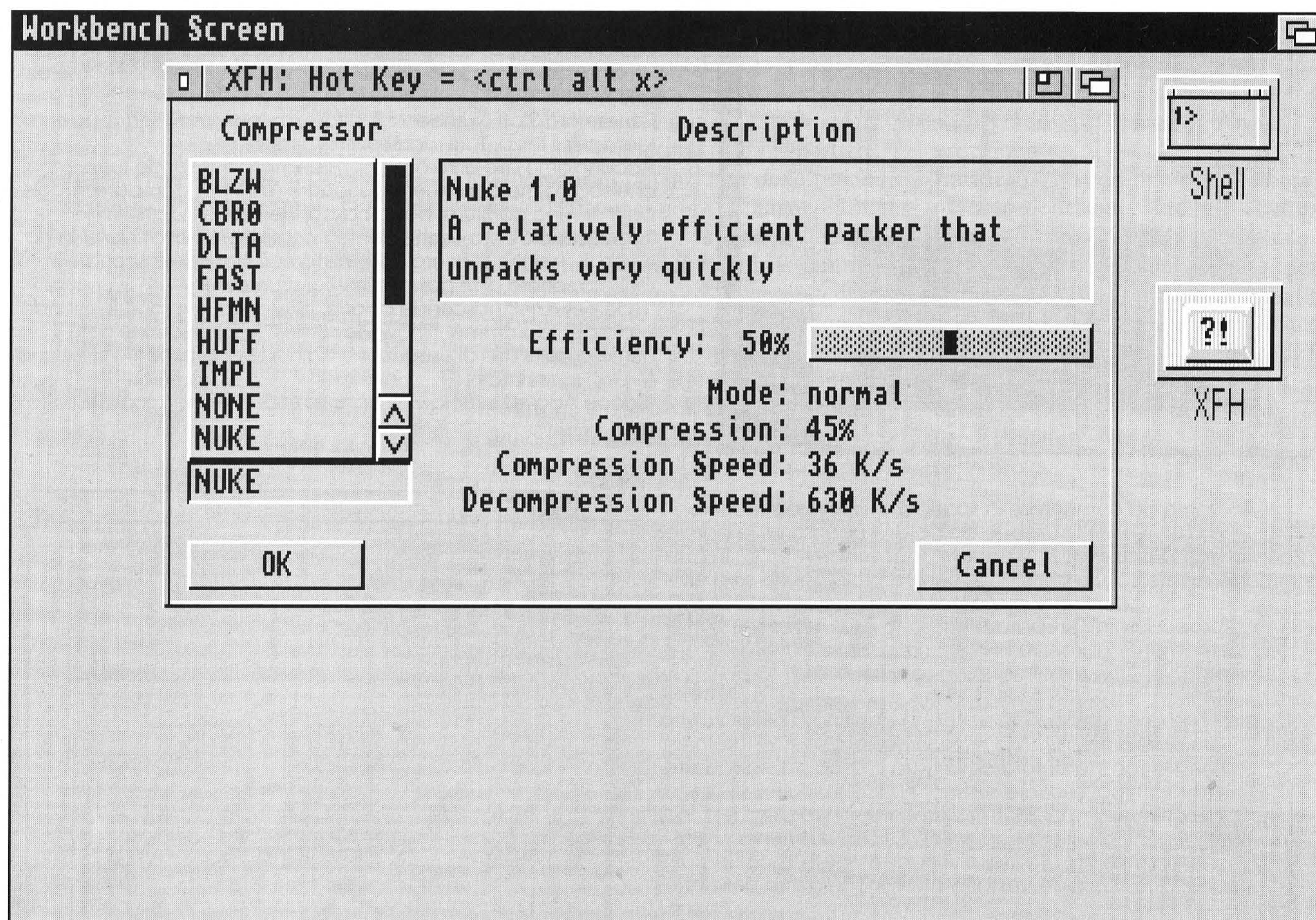




Inserite le note che vedete in figura: man mano che procedete, nuove battute verranno aggiunte automaticamente. Nella finestra Tool vedrete una breve descrizione testuale dell'azione che state per compiere.
Per unire esteticamente i gambi delle crome bisogna prima inserire le note, poi ci sono due metodi: cliccare sulla freccina nella Finestra Tools, selezionare le note con una "drag box" (si illuminano), indi selezionare dal menu "Groups" l'opzione "Beam notes"; oppure cliccare nella finestra Tools sull'icona con i due sedicesimi (la seconda dall'alto a sinistra): appariranno in basso dei nuovi gadget, "modificatori" di caratteristiche come legature, staccati e gambi: selezionate le note con una drag box, poi cliccate sul modificatore con i due sedicesimi uniti, ed è fatta, senza passare da alcun menu a tendina.
Nella seconda parte continueremo ad inserire note, mostrandovi altre caratteristiche più o meno nascoste. Poi toccherà alle parole, ed infine a esecuzione e stampa del nostro brano.

XFH: meno spazio e più sicurezza

Dopo la presentazione su queste pagine del programma shareware "EPU", vogliamo sottoporre alla vostra attenzione un prodotto simile che implementa, stavolta con successo, l'utilizzo delle librerie XPK per comprimere (e decomprimere) in tempo reale ed in modo trasparente all'utente i file del nostro hard disk.



Selezione del metodo di compressione per una partizione. Con questo algoritmo non è possibile determinare il rapporto di efficienza desiderato.

L'erede di Epu

di ***Stefano Aquino***

Il pacchetto contenente "XFH" raccoglie gli sforzi di diversi autori, orientati alla creazione di un handler DOS che utilizzi la libreria "xpkmaster.library" per garantire un accesso trasparente a dati compressi. Il documento accluso con il pacchetto spiega passo passo come effettuare l'installazione, che è possibile anche con i vecchi Kickstart 1.x: armiamoci, quindi, di un po' di pazienza ed iniziamo.

Installazione

Innanzitutto, dovremo porre l'handler "XFH-handler" nella directory "L:", quindi copiare il programma con relativa icona nella directory "SYS:-WBStartup/", ricordando di settare il flag "CX_POPUP=YES" se si desidera che la finestra di dialogo si apra ad ogni reset, oppure "CX_POPUP=NO" affinché siano usati i parametri salvati in precedenza.
Inoltre, il programma dà per scontato che nella directory "LIBS:" sia correttamente installata la "xpkmaster.library" e i relativi moduli (più avanti chiariremo cosa sono le librerie XPK).
Una importantissima raccomandazione è di evitare di comprimere la partizione dove risiede il programma stesso e i file ad esso necessari: sprecate, quindi, qualche byte in più, ma non comprimete mai l'handler, la "xpkmaster.library" e gli altri eventuali programmi connessi con l'uso di "XFH", pena la perdita completa dei dati precedentemente compressi.
Manca ancora una cosa, ovvero montare le partizioni su cui "XFH" dovrà agire. Con tale operazione creiamo dei volumi nuovi e passiamo ad "XFH" i parametri minimi necessari per agire su essi. Tali nuovi volumi verranno, quindi, associati automaticamente dal programma ad una delle partizioni DOS del nostro hard disk. L'associazione viene effettuata mediante il nome: ovvero se montiamo il disco "XHD1:" come device per "XFH", il programma autonomamente ed immediatamente "sovrapporrà" tale disco al disco DOS relativo "HD1:" ed, inoltre, se il disco DOS ha nome "Work", la sua immagine compressa sarà nominata "XFH_Work", nome che potremo tranquillamente cambiare da WorkBench o CLI con un semplice "Relabel".
Il procedimento per montare le partizioni da comprimere dipende dal Kickstart posseduto: per chi ha il Workbench 2.1 o superiore è sufficiente spostare l'icona "XHD1" nella directory "Devs/DOSDrivers", mentre per le versioni più vecchie è necessario inserire tale file in coda alla "Mountlist" in "Devs:" e aggiungere la riga:

```
Mount XHD1:
```

nella "startup-sequence", prima, evidentemente, che vengano letti dati dalla partizione compressa, pena una loro totale illegibilità.

Entry nella MountList

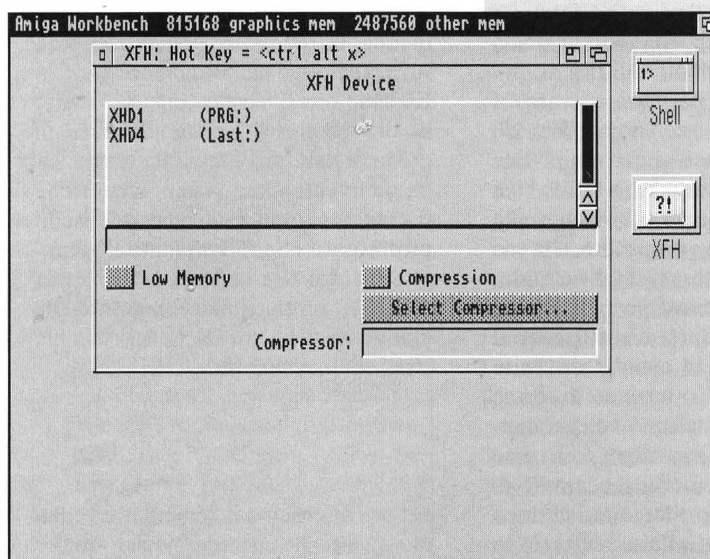
Ecco un esempio di entry per XFH da inserire nella Mountlist.

```
/* XFH handler entry */

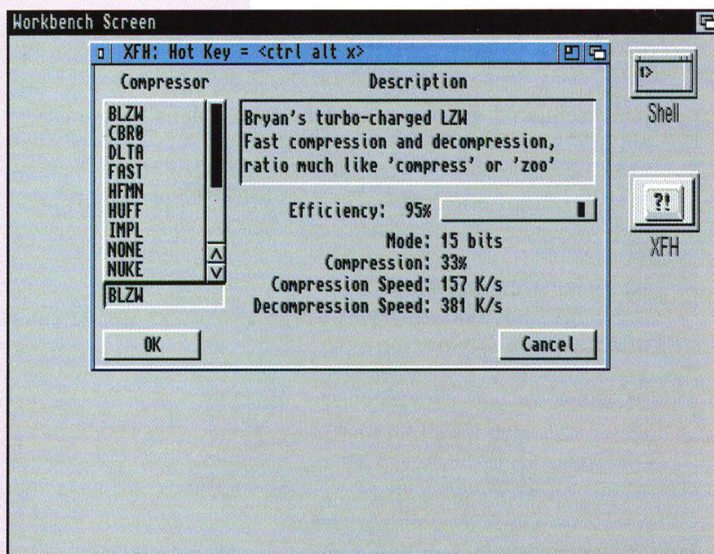
XHD1:
   Handler = L:XFH-handler
   Startup = "!XPKPRIORITY=0!FAILONEXNEXT=OFF!KILLSTARTUP=ON"
   Stacksize = 4000
   Priority = 4
   GlobVec = -1
#
```

Approfondimenti

A questo punto è necessaria una piccola parentesi per chiarire un aspetto estremamente importante. Assunto di avere una partizione DOS "HD1:" con nome "Work", all'apertura del Workbench ritroviamo sul nostro tavolo di lavoro due icone ("Work" e "XFH_Work") che corrispondono fisicamente alla stessa partizione dell'hard disk. Ma attenzione: scrivendo sul disco "HD1:" i dati NON sono trattati da "XFH" e questo significa che copiando un file su "HD1:" questo non viene compresso. Ma significa anche che scritto un file su "XHD1:", per averlo indietro integro come era originariamente, DOBBIAMO NECESSARIAMENTE rileggerlo dal disco "XHD1:", poiché accedendo al file dal disco "HD1:" leggeremo i dati compressi, considerando che "XFH" viene chiamato in causa solo passando per il volume "XHD1:". Questo inconveniente (se effettivamente lo si può chiamare così) può comunque trasformarsi in un notevole vantaggio, per esempio al momento di effettuare un backup, operazione che possiamo eseguire direttamente da "HD1:", leggendo dati GIÀ compressi e riducendo, quindi, l'occupazione sui dischetti.
Considerando tutto, però, è facile capire come sia piuttosto semplice incorrere nella noiosa dimenticanza, frutto dell'abitudine assunta con il tempo, di scrivere sempre su "HD1:", pur avendo montato "XHD1:", non ottenendo, in tal modo, nessun effetto di compressione da parte di "XFH".
Per aggirare questo problema è possibile ingannare il Sistema Operativo (in piena educazione, si intende) median-



La finestra appena aperta di XFH. Si notino nella lista le due partizioni montate e pronte per essere usate dal programma.



Selezione del metodo di compressione per una partizione. Interessante è la possibilità offerta da diversi algoritmi di scegliere l'efficienza del metodo, il cui prezzo, logicamente, si paga in termini di velocità.

te queste poche righe inserite nella "startup-sequence", dopo aver montato il device "XHD1:":

```
1 Assign OHD1: HD1:
2 Assign XWork: XHD1:

3 Assign Work: DISMOUNT
4 Assign Work: XHD1:

5 Assign HD1: DISMOUNT
6 Assign HD1: XHD1:
```

I numeri di linea non vanno riportati nella "startup-sequence" e sono presenti a puro scopo esplicativo. La riga 1 assegna al disco DOS il device logico "OHD1:" e la 2 assegna al nuovo device "XHD1:" anche "XWork:". La riga 3 non fa altro che rimuovere l'assegnazione del nome "Work:" dal vecchio disco DOS "HD1:" in modo che la riga 4 possa assegnare sempre il nome "Work:" al nuovo device "XHD1:". Le righe 5 e 6, quindi, ripetono la stessa operazione per il nome "HD1:".
Ricapitolando: in partenza avevamo il disco DOS "HD1:" con nome "Work", dopo queste 6 linee ci ritroviamo che "HD1:", "Work:", "XHD1:" e "XWork:" fanno tutti riferimento alla stessa partizione e, soprattutto, alla sua immagine compressa. Così facendo, non sarà più necessario fare mente locale per ricordarsi di utilizzare il device "XHD1:", in quanto scrivendo sul solito "HD1:" otterremo lo stesso effetto. Se, poi, qualcuno volesse mettere il naso nella partizione così come è vista dal DOS e fuori dal controllo di "XFH" potrà farlo riferendosi al disco "OHD1:", grazie alla assegnazione della riga 1.

Per chiarezza, comunque, vogliamo anche ricordare che una tale procedura forza, in un certo senso, la coerenza del sistema e che, di conseguenza, ci sentiamo di sconsigliarla a tutti coloro che non sono ben consci degli effetti che tali comandi producono se inseriti nella "startup-sequence", oltre al fatto che alcuni programmi (crediamo per un poco ortodosso metodo di ricognizione dei device installati) possono non essere in grado di rilevare la presenza delle partizioni sottoposte a tale trattamento.
Già che siamo in argomento, prima di chiudere questa lunga parentesi, facciamo fare notare come, usando i device sotto controllo di "XFH", il Sistema Operativo venga costantemente giocato a proposito della dimensione dei file e come esso venga indotto a riportare la lunghezza naturale e non quella compressa. All'opposto, usando il comando "List" su "OHD1:" avremo, invece, la lunghezza fisica occupata sulla partizione dai file compressi.
Essendo ormai a conoscenza del metodo di azione di "XFH" siamo anche in grado di dare una plausibile spiegazione ad eventuali situazioni strane che potranno presentarsi, come, per esempio, notare che la somma delle lunghezze dei file lette passando per "XHD1:" potrà risultare superiore alla grandezza della partizione su cui i file stessi sono mantenuti!

Reboot

Ed ora resettiamo il computer e vediamo quello che succede: nessun timore in quanto, per default, "XFH" non comprime le partizioni montate e, quindi, almeno per adesso, siamo liberi di scrivere e cancellare file senza troppi problemi.
Invochiamo, quindi, "XFH" con un doppio clic sulla sua icona in "SYS:WBStartup/" (a meno che la sua finestra non sia già visibile al momento dell'apertura del Workbench) e andiamo a vedere fra le molte opzioni disponibili.
Innanzitutto, avremo una lista delle partizioni "XFH" montate: questo vuol dire che su esse e solo su esse "XFH" sarà in grado, dietro nostra richiesta, di effettuare le operazioni trasparenti di compressione/decompressione, con uno dei metodi selezionabili cliccando sul gadget "Select Compressor". Fatto ciò dovremo scegliere all'interno dell'ulteriore lista che ci viene presentata il metodo di compressione desiderato per quella specifica partizione.
Inoltre nella "Mountlist" è possibile settare tutta una serie di parametri per personalizzare ulteriormente l'uso di questa commodity (per ulteriori e più tecnici chiarimenti si veda il file "Advanced_usage.doc"), parametri che sono passabili ad "XFH" anche tramite AREXX, come i patiti di tale linguaggio potranno agevolmente notare andando ad ispezionare i file nella directory "Arexx", inclusa nel pacchetto.

Le librerie XPK

Finalmente chiariamo il punto che avevamo lasciato in sospeso sin dall'inizio dell'articolo, parlando della "xpkmaster.library" e dei suoi moduli.
La "xpkmaster.library" è una libreria che funge da interfaccia alle librerie XPK. Accedendo a tale libreria è possibile gestire uno qualsiasi dei moduli XPK senza avere bisogno di sapere dal principio quali moduli (che devono risiedere obbligatoriamente in "Libs:compressors/") sono disponibili nel nostro sistema: in tal modo qualsiasi volenteroso può tranquillamente decidere di scrivere personalmente un modulo XPK e di utilizzarlo come metodo di compressione, semplicemente seguendo le regole fissate nella documentazione acclusa con il pacchetto di installazione della "xpkmaster.library".
Questo significa che tali librerie possono venire aggiornate di continuo (come in effetti accade) per ricercare

ottimizzazioni più spinte o per creare versioni specifiche per certi processori, senza problemi di incompatibilità con il codice che le utilizza, ma vuole pure dire che con un po' di pazienza non è difficile reperire in PD proprio il modulo che soddisfa i nostri desideri, per efficienza e/o per velocità.

La prova sul campo e XScan

Prima di tutto è da notare che la capacità di compressione dipende strettamente dal metodo utilizzato e che è necessario effettuare una scelta tra efficienza e velocità, visto che i due parametri sono inversamente proporzionali; di grande aiuto risultano le percentuali visualizzate in fase di scelta del metodo di compressione e la possibilità di settare un preciso rapporto di efficienza. Se, poi, con il tempo decidessimo che un algoritmo non fa più al caso nostro, basterà informare "XFH" del nuovo modulo che deve usare, senza temere che i vecchi file, compressi con altri metodi, non vengano letti, in quanto il programma, prima di procedere alla decompressione, sfrutta le informazioni contenute l'header in testa al file da manipolare proprio per riutilizzare esattamente lo stesso metodo usato in compressione, indipendentemente da quello settato per la partizione.
Per quel che riguarda l'uso su floppy disk, bisogna ricordare che se si monta, per esempio, il device "XDF0:", "XFH" agisce solo sul disco inserito nel drive 0 al momento del comando "mount" e non ha, invece, effetto sui dischi inseriti successivamente.
In ultimo, desideriamo mettere in evidenza il fatto che l'attuale versione dell'handler impone che i file sui quali è necessario attuare la decompressione stiano interamente in memoria finché sono aperti ed è, di conseguenza, buona norma evitare di comprimere file molto grandi e, poi, soprattutto ricordarsi di evitare di comprimere file che, per loro utilizzo, rimangono aperti per lungo tempo.
Sempre nello stesso pacchetto, infine, è possibile recuperare anche il programma "XSCAN" che, se usato sulle partizioni di "XFH", permette una lettura delle directory più rapida, aggiungendo un commento (ai file che non lo posseggono già, evidentemente!) nel quale è immagazzinata, secondo una convenzione che non viene chiarita per evitare che l'utente possa volontariamente o meno creare delle situazioni di errore, la reale lunghezza del file, lunghezza che "XFH" può leggere senza che sia necessario aprire il file per ottenere tali informazioni dallo header.

Impressioni

Alla luce di quanto esposto e, soprattutto, del lungo uso fatto, dobbiamo necessariamente concludere che l'intero pacchetto di "XFH" (con "xscan", con i sorgenti in C e Assembler, con gli esempi in AREXX) è un insieme robusto e consistente, vivamente consigliato a tutti coloro che hanno problemi di spazio sul proprio hard disk, soprattutto in virtù del fatto che non manifesta problemi di nessun genere nel suo sfruttamento e che nuovi moduli XPK, aggiunti in un secondo tempo, si integrano perfettamente e vengono sfruttati senza conseguenze negative.
In ultimo, come sempre, vogliamo incitarvi a dare riconoscimento agli autori dei loro sforzi, qualora questi possano risultare a voi graditi, al fine di sostenere la produzione di software rilasciato in PD, soprattutto se così ben fatto.



Comandi nella MountList

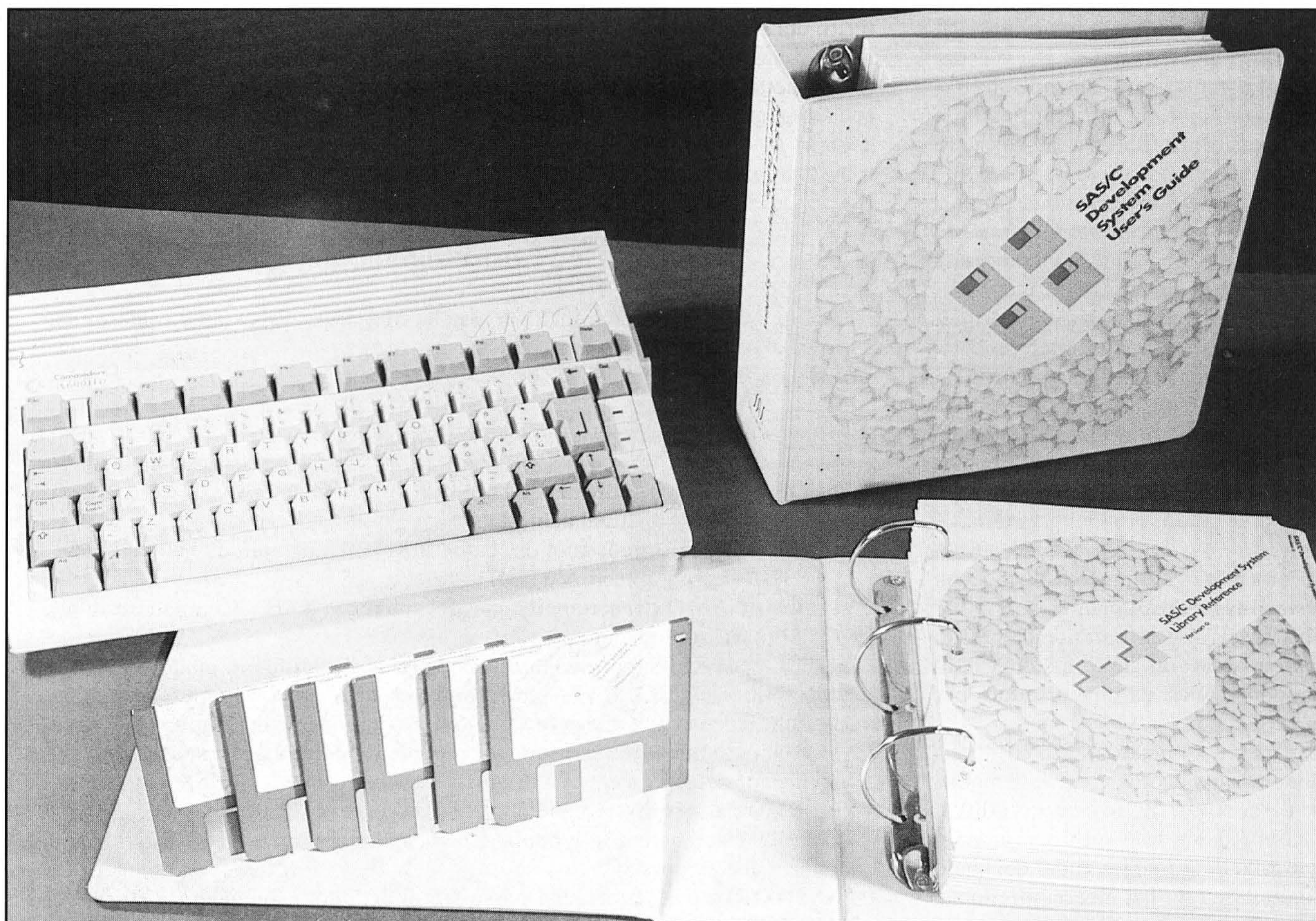
Tramite il campo Startup della entry nella MountList è possibile passare una stringa di comandi per una specifica partizione.
La sintassi è la seguente:

```
Startup = "!<opt1>=<value1>!...!<optN>=<valueN>"
```

senza spazi intermedi e dividendo le varie opzioni con un "!".
I comandi utilizzabili attualmente sono:
ROOTDIR: per fissare la root directory di XFH. Di default, montando il device "XHD1:" la root directory è "HD1:".
VOLUMENAME: per settare il nome del volume di XFH. Di default il volume DOS "Work:" sarà nominato "XFH_Work:".
AUTOCOMPRESS: per abilitare la compressione dei file in modo che venga prima scritto sul disco XFH il file decompresso, poi quello compresso e, solo se quest'ultimo è integro, venga cancellato il corrispondente decompresso.
XSCAN: per abilitare la scrittura dei commenti XSCAN automaticamente per ogni file compresso.
PACKMODE: per fissare il metodo XPK da usare.
STEPDOWN: per fare in modo che per risparmiare memoria, XPK riduca il rapporto di compressione.
PASSWORD: per settare una password di accesso ai file compressi.- XPK-PRIORITY: priorità del task XPK.
TRUNCATEONPACK: in caso di errore durante la compressione, questa opzione serve per settare la lunghezza del file compresso a 0. Gli stessi autori consigliano di evitarne l'utilizzo in quanto non sono sicuri della sua stabilità.
FAILONEXNEXT: alcuni programmi che effettuano uno scanning della directory con XFH abilitato possono essere indotti in errore. Se tale opzione è settata su OFF, XFH risolve il problema riportando una errata lunghezza dei file; se su ON, XFH blocca lo scanning riportando un codice di errore, ma si possono avere delle perdite di dati.
KILLSTARTUP: modifica alcuni dati dell'handler affinchè alcuni programmi, come, "Info", trovino il campo "Startup" del nodo del device correttamente settato rispetto alle loro attese.
COMPRESSREADWRITE: se settata abilita la compressione sui file aperti con flag MODE_READWRITE.
ALLOWAPPEND: permette l'append su file compressi.
PORTNAME: nome della AREXX port.
ENVOYKLUDGE: se settata, tale opzione informa XFH di non usare ACTION_FH_FROM_LOCk per scopi interni, al fine di evitare problemi con la errata implementazione di questo pacchetto in "Envoy FS". Non sarà necessaria per il futuro.

Impariamo a programmare l'Amiga (VI)

Continuiamo in questa puntata a descrivere le finestre; affronteremo un discorso molto importante che ci permetterà di creare programmi realmente funzionanti: IDCMP il mezzo di comunicazione di eventi esterni prodotti dall'utente.



L'appuntamento didattico

di ***Giuseppe Ligorio***

Esistono tre tipi particolari di finestre che possono essere impostate mediante gli attributi all'apertura da notare che un tipo non esclude l'altro, per cui una finestra può appartenere a tutte e tre le categorie e beneficiare di tutte le caratteristiche.

BackDrop window
Vale a dire finestra che "cade" dietro; una finestra con questa caratteristica risulta sempre dietro alle altre, anche quando l'utente agisce sul gadget di profondità; la finestra può però essere davanti ad altre di tipo backdrop. L'unico gadget di sistema che questo tipo di finestre può avere è quello di chiusura, mentre non vi sono limitazioni per gadget creati dall'applicazione. Questo tipo di finestra può servire ad inserire delle immagini di sottofondo che sembrino disegnate direttamente sullo scher-

IntuiMessage

Viene qui descritta la struttura messaggi per la porta IDCMP; dalla versione V39 del sistema è presente una nuova struttura denominata ExtIntuiMessage con ulteriori dati per nuovi usi.

```
struct IntuiMessage
{
  struct Message ExecMessage; /* header per il messaggio exec */

  ULONG Class; /* indica il tipo di evento che ha generato il messaggio; sono gli stessi flag uti-
lizzati in WA_IDCMP */

  UWORD Code; /* indica un codice o dato del messaggio come il numero del menù */

  UWORD Qualifier; /* è la copia del Qualifier dell'InputEvent */

  APTR IAddress; /* contiene particolari indirizzi per funzioni intuition, quale il puntatore al
gadget selezionato */

  WORD MouseX, MouseY; /* quando c'é un evento di riporto del movimento del mouse, le cordinate sono
memorizzate in queste variabili; le cordinate sono relative all'angolo in alto a sinistra della
finestra */

  ULONG Seconds, Micros; /* contengono l'ora dell'orologio di sistema in cui si è verificato l'even-
to; Micros rappresenta i microsecondi, Seconds i secondi */

  struct Window *IDCMPWindow; /* puntatore della finestra su cui è stato generato l'evento */

  struct IntuiMessage *SpecialLink; /* variabile di utilizzo del sistema */
};
```

mo (soprattutto se la finestra è anche di tipo borderless); per attivare questa caratteristica utilizzare l'attributo WA_Backdrop.

BorderLess window
Una finestra borderless è una finestra senza bordi; vale a dire che i bordi non esistono e non vengono rinfrescati, per cui evitate di utilizzare il titolo per la finestra, o di utilizzare gadget di sistema, poiché ciò provocherebbe il rinfresco di alcune zone dei bordi; evitate di utilizzare finestre borderless che coprano tutto lo schermo, perché potrebbero confondere l'utente; un'applicazione tipica è quella accennata prima con le finestre backdrop; per utilizzare questa caratteristica impostare l'attributo WA_Borderless.

GimmeZeroZero window
Le finestre GimmeZeroZero provvedono a creare un layer (la struttura per la memorizzazione dell'immagine e per il suo rinfresco) separato per il bordo; normalmente se il programmatore disegna o compie una qualunque operazione grafica sulla finestra, deve tener conto del bordo (infatti scrivendo il pixel di coordinate 0,0 si interviene nel primo pixel in alto a sinistra sul bordo); invece se la finestra è di tipo GimmeZeroZero, il programmatore può intervenire solo sul contenuto della finestra senza intaccare il bordo; attivando il GimmeZeroZero in una finestra si aumentano i tempi di rinfresco video, in quanto il sistema deve gestire due layer per una finestra; per attivare questa caratteristica, utilizzare il tag WA_GimmeZeroZero.

Comunicazione con Intuition: IDCMP

Come abbiamo detto la puntata scorsa, la finestra rappresenta il luogo in cui il programma visualizza i dati per l'utente, ed il luogo in cui l'utente indica al programma quale operazione deve compiere; mentre le prime azioni sono svolte dalla libreria grafica e da alcune funzioni di Intuition che permettono di visualizzare testi e grafici sulla finestra, le operazioni di input su quest'ultima sono realizzate da IDCMP.
IDCMP è un acronimo che significa Intuition Direct Communications Message Port, vale a dire porta messaggi per la comunicazione diretta con intuition; in altre parole intuition permette di avviare e comunicare qualsiasi input (mouse, finestra, gadget, menù ecc.) avvenuto in una determinata finestra, all'applicazione; come avete potuto capire dal nome, IDCMP è una porta messaggi exec, associata ad una finestra, che riceve un formato particolare di messaggio, IntuiMessage contenente oltre alle informazioni del messaggio exec, il tipo di evento di input, altri eventuali dati su di esso, su quale finestra è avvenuto ed altro ancora. Il programmatore deve specificare, all'atto dell'apertura della finestra, con il tag WA_IDCMP per quali messaggi deve essere avvisato mediante IDCMP; in tale maniera possiamo chiedere di essere semplicemente ratificato di eventi sul menù, perché dobbiamo attuare operazioni solo in risposta a questo tipo di evento; se tale campo è diverso da NULL la porta IDCMP che riceve questi messaggi di intuition, viene creata automaticamente al momento dell'apertura della finestra; se tale tag è NULL non viene aperta la porta IDCMP. Questo vuol dire che ogni finestra può avere una propria porta, ed ognuna di queste riceve i messaggi indicati all'atto dell'apertura, quando questa è attiva. È comunque possibile modificare gli eventi per i quali essere avvisati, mediante la seguente funzione:

IDCMP Flags

Riportiamo i flag indicanti i diversi eventi di input; questi flag vengono usati nel campo IDCMPFlags della finestra, nel tag WA_IDCMP nella funzione OpenWindowTagList e come identificatori del tipo di evento di un messaggio ricevuto; per specificare più eventi utilizzare l'operatore logico OR (|); esempio:

```
ModifyIDCMP(finestra,
IDCMP_MOUSEBUTTONS|IDCMP_GAD
GETUP);
```

IDCMP_REQVERIFY
avvisa l'applicazione che un requester sta per aprirsi nella finestra, ed il sistema attende che l'applicazione risponda prima di aprirlo.

IDCMP_REQCLEAR
avvisa l'applicazione quando un requester viene rimosso dalla finestra, in modo che il programma possa rinfrescare correttamente il suo contenuto.

IDCMP_REQSET
avvisa l'applicazione che un requester è stato appena aperto nella finestra; questo evento è diverso da IDCMP_REQVERIFY in quanto avvisa quando il requester è stato oramai aperto; attenzione a rinfrescare o disegnare nella finestra solo quando tutti i requester sono stati chiusi (vale a dire per ogni IDCMP_REQSET è stato spedito un IDCMP_REQCLEAR).

IDCMP_MENUVERIFY
questo evento avvisa l'applicazione che il sistema sta per attivare la barra menù o i menù; può necessitare di essere avvisato se si stanno eseguendo dei disegni "critici" direttamente su schermo; vale a dire devono essere ultimati prima di qualunque altro intervento; il sistema attende che l'applicazione risponda, prima di attivare i menù.

IDCMP_SIZEVERIFY
avvisa l'applicazione che l'utente sta per cambiare la dimensione della finestra (ovviamente la finestra deve avere il gadget di cambiamento dimensione), permettendo di ultimare operazioni "critiche"; il sistema attenderà la risposta del messaggio prima di procedere al cambiamento di grandezza.

Attenzione per tutti gli eventi "VERIFY" (IDCMP_MENUVERIFY, IDCMP_SIZEVERIFY ecc.):
rispondere il prima possibile al messaggio in quanto l'utente viene bloccato ed attende (e il multitasking va a farsi una passeggiata); non utilizzare MAI funzioni AmigaDOS mentre è attivo un evento "VERIFY"; dalla V36 del sistema se l'applicazione non risponde per un certo periodo di tempo specificato dall'utente, l'evento "VERIFY" viene interrotto. Conviene utilizzare questi eventi con parsimonia, eliminando l'avviso quando non serve, con ModifyIDCMP.

IDCMP_NEWSIZE
avvisa l'applicazione quando la finestra ha subito un cambio di dimensione; vedere anche IDCMP_CHANGEWINDOW.

IDCMP_REFRESHWINDOW
avvisa l'applicazione che la finestra ha bisogno di essere rinfrescata (quando passa da dietro un gruppo di finestre in avanti o quando viene ingrandita); necessita quando il rinfresco del contenuto della finestra è gestito dall'applicazione. Questo evento ha senso solo con finestre con refresh WFLG_SIMPLE_REFRESH e WFLG_SMART_REFRESH.

IDCMP_MOUSEBUTTONS
avvisa l'applicazione che uno dei pulsanti del mouse è stato premuto (a meno che questo non significhi qualcosa di particolare come la pressione di un gadget).

IDCMP_MOUSEMOVE
funziona solamente se è stato impostato il flag WFLG_REPORTMOUSE della finestra o il flag GACT_FOLLOWMOUSE in uno dei gadget. Allora ogni volta che il mouse si muove, verrà inviato questo messaggio.

IDCMP_GADGETDOWN
avvisa che l'utente ha selezionato un gadget, creato con il flag GACT_IMMEDIATE.

IDCMP_GADGETUP
avvisa che l'utente ha rilasciato un gadget, creato con il flag GACT_RELVERIFY.

IDCMP_MENUPICK
l'utente ha probabilmente selezionato un'opzione del menù.

IDCMP_CLOSEWINDOW
avvisa che l'utente ha selezionato il gadget di sistema di chiusura della finestra.

IDCMP_RAWKEY
avvisa che l'utente ha premuto un tasto; questo evento riporta il codice assoluto (RAW) del tasto; il codice del tasto è passato nel campo Code dell'IntuiMessage.

IDCMP_VANILLAKEY
avvisa che l'utente ha premuto un tasto e ritorna il codice di quest'ultimo; però il codice viene prima trasformato sequendo la keymap in formato ANSI. Tasti come HELP non possono essere gestiti con IDCMP_VANILLAKEY (usare IDCMP_RAWKEY). Dalla V36 del sistema se hai impostato sia IDCMP_RAWKEY sia IDCMP_VANILLAKEY il sistema avviserà con un evento IDCMP_RAWKEY solo per quei tasti speciali; per tutti gli altri tasti invierà IDCMP_VANILLAKEY unendo così i vantaggi dell'uno e dell'altro.

IDCMP_INTUITICKS
viene inviato questo messaggio approssimativamente dieci volte al secondo; può servire per temporizzazione per alcunie operazioni (come il double-clic).

IDCMP_DELTAMOVE
fornisce i valori delta X/Y di movimento del mouse; può servire a controllare l'accelerazione del mouse; se vengono impostati contemporaneamente IDCMP_MOUSEMOVE e IDCMP_DELTAMOVE, si otterranno messaggi IDCMP_MOUSEMOVE con i valori delta x e y nei campi MouseX e MouseY dell'IntuiMessage.

```
Successo =
ModifyIDCMP(Finestra,
IDCMPFlags);
```

Dove "Finestra" è il puntatore alla struttura Window della finestra; IDCMPFlags è una ULONG dello stesso tipo passato in WA_IDCMP indicante quali eventi di input gestire; Successo (utilizzato a partire da V37) se vale NULL vuol dire che non è stato possibile modificare l'IDCMP; dato che se la precedente configurazione poteva essere NULL e modificando l'IDCMPFlags impostando almeno un evento il sistema provvede direttamente da ModifyIDCMP a creare la porta IDCMP, può accadere che non venga aperta (mancanza di memoria o altro); il puntatore alla porta creata dal sistema è presente nel campo UserPort della struttura Window.

Tirando le somme, il nucleo di ogni applicazione si occupa di attendere dalla porta IDCMP messaggi di Intuition (utilizzando Wait o WaitPort come visto in una delle precedenti puntate) e di rispondere con determinate azioni quando questi arrivano; ad esempio, se si seleziona l'opzione "Open" del menù, bisogna far apparire il file requester per scegliere il file da aprire; si può realizzare (vedere listati) una routine che si occupa proprio di attendere un messaggio.

Come abbiamo prima accennato ogni finestra aperta può avere una propria porta IDCMP; questo non è necessario, poiché se un'applicazione apre più di una finestra, può gestire tutti i messaggi con un'unica porta, dato che nella struttura IntuiMessage vi è anche il campo per determinare da quale finestra arriva il messaggio; in altre parole la porta IDCMP viene condivisa fra più finestre; per fare questo bisogna effettuare i seguenti passi:

1 - Creare una porta messaggi exec (che sarà utilizzata come porta IDCMP) mediante CreatePort o CreateMsgPort;

2 - Aprire la finestra con il tag WA_IDCMP impostato a NULL; questo impedirà ad Intuition di aprire una porta per quella finestra;

3 - Inserire il puntatore della porta creata nel punto 1 nel campo UserPort della finestra appena aperta;

4 - Chiamare ModifyIDCMP() per impostare i corretti IDCMPFlags per quella finestra; attenzione a non chiamare ModifyIDCMP(finestra, NULL) poiché si chiuderebbe la porta condivisa

5 - Quando l'applicazione decide di chiudere una finestra con una porta IDCMP condivisa, bisogna che vengano prima dete risposte a tutti i messaggi, presenti nella porta, di quella finestra; esiste per questo una funzione denominata CloseWindowSafely, riportata sul ROM Kernel Manual che elimina dalla porta tutti i messaggi prima di chiudere la finestra (vedere listati); la funzione dopo aver eliminato tutti i messaggi dalla porta, assegna al campo UserPort della finestra NULL e chiama ModifyIDCMP(finestra, NULL) in modo da interrompere il flusso di messaggi senza liberare la porta (che potrebbe servire ad altre finestre)

6 - Una volta chiuse tutte le finestre, bisogna deallocare la porta mediante DeletePort (se è stata usata CreatePort) o DeleteMsgPort (se è stata usata CreateMsgPort).

Con questo concludiamo la puntata, rimandandovi alla prossima dove parleremo di gadget e realizzeremo il primo programma serio.



IDCMP_NEWPREFS
avvisa che sono state cambiate le preferenze di sistema.

IDCMP_ACTIVEWINDOW e IDCMP_INACTIVEWINDOW
avvisano che la finestra viene rispettivamente attivata o disattivata .

IDCMP_DISKINSERTED e IDCMP_DISKREMOVED
avvisano che un disco è stato rispettivamente inserito o rimosso.

IDCMP_IDCMPUPDATE
nuovo dalla V36, usato come un canale di comunicazione da gadget custom e boopsi alla tua applicazione.

IDCMP_CHANGEWINDOW
nuovo dalla V36, avvisa che le dimensioni o la posizione della finestra vengono cambiate dall'utente o da una funzione intuition.

IDCMP_MENUHELP
nuovo dalla V37; se specifichi WA_MenuHelp all'apertura della finestra, quando l'utente preme il tasto HELP mentre seleziona un menù, viene inviato questo evento in modo che l'applicazione possa fornire un aiuto all'utente.

IDCMP_GADGETHELP
nuovo dalla V39 del sistema. Se attivi il gadget help della tua finestra usando HelpControl(), Intuition spedirà IDCMP_GADGETHELP quando il mouse passa sopra determinati gadget della tua finestra.

PARERI - PARERI - PARERI - PARERI

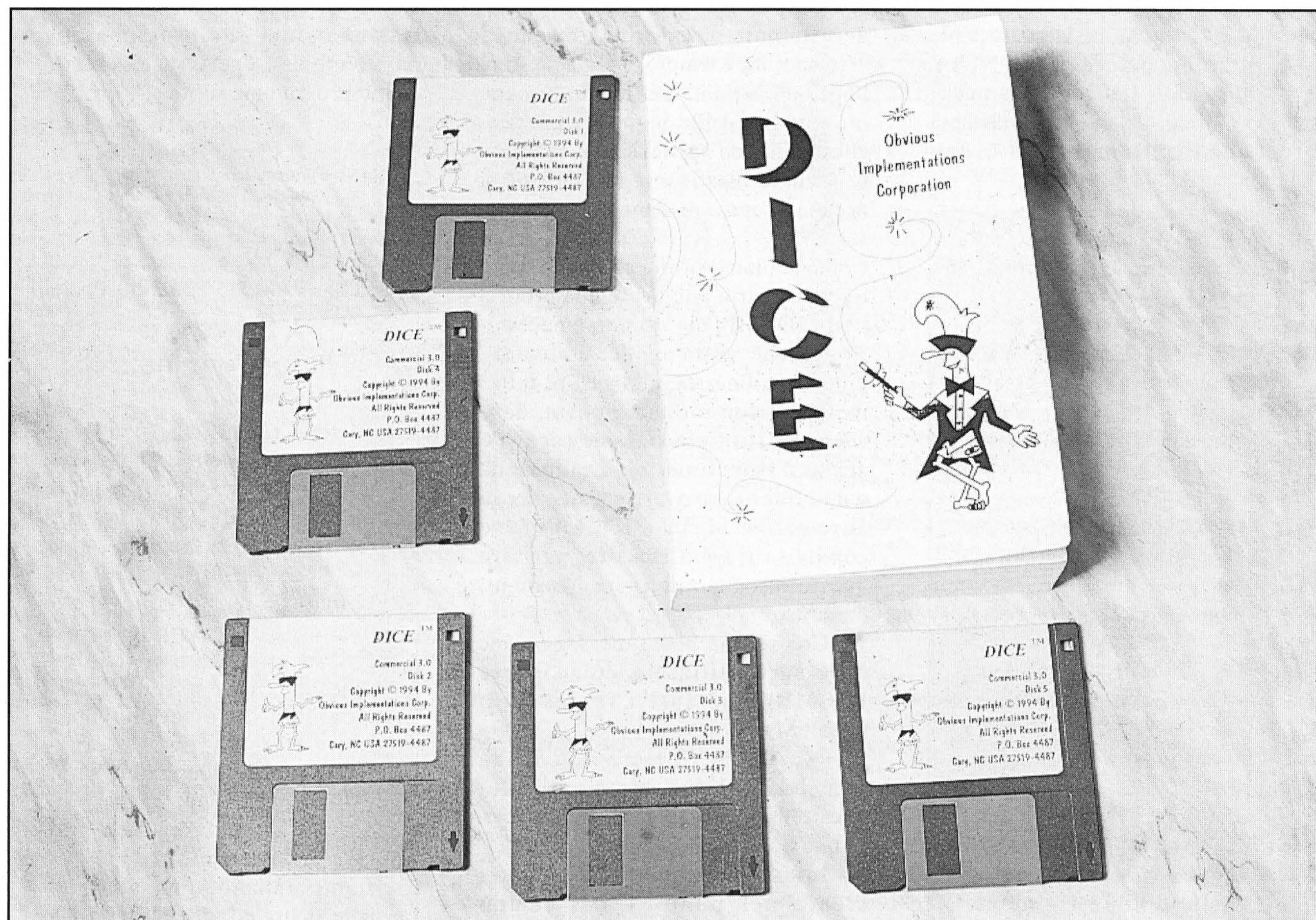
A breve e a lungo termine...

Sul breve termine è ovvio che vanno riaperte delle "filiali" che, anche senza essere controllate direttamente da Commodore, garantiscano distribuzione, assistenza postvendita, campagne pubblicitarie per promuovere lo sviluppo. Molto importante è anche la competenza tecnica, quasi del tutto assente tra i responsabili della vecchia Commodore Italiana. per garantire innanzitutto gli sviluppatori italiani. Dovrebbe essere aperta una banca dati davvero aperta a tutti, curata direttamente dal rappresentante italiano, dove attingere notizie sicure ed ufficiali oltre alle ultime versioni del software. Non solo, andrebbe garantito anche un servizio postale, ad esempio per diffondere le ultime versioni del software e dei driver, perché è noto che in Italia solo pochi fortunati hanno il modem. L'hardware deve essere riprogettato, in modo da essere ancora più economico e competitivo con il mondo PC.
Sul lungo termine, è importante rinnovare notevolmente il sistema operativo e l'hardware. L'ideale sarebbe rendere il sistema operativo indipendente dall'hardware, in modo che sia possibile "esportarlo" su piattaforme diverse da Motorola.

Luigi Callegari

Le primitive grafiche

Vediamo come scrivere in modo semplice e veloce programmi in C capaci di generare rappresentazioni grafiche.



L'appuntamento didattico

di ***Silvio Umberto Zanzi***

Il problema in questione è tutt'altro che elementare, oltre che essere estremamente vasto. Senza alcuna forma di assistenza da parte del sistema operativo, saremo costretti a studiare in profondità l'hardware di Amiga e capire come funziona in dettaglio il sottosistema video. Successivamente dovremo scrivere una serie di routine basilari di generazione grafica, tenendo in considerazione che tali routine devono coesistere con il resto del sistema operativo. Naturalmente il tutto scritto in un assembly veloce e pulito. Fortunatamente il sistema operativo di Amiga ci viene ancora una volta in aiuto fornendoci di serie una lunga lista di "primitive grafiche". Questo termine, sconosciuto a molti, sta ad indicare un insieme di entità grafiche elementari neccessarie per la creazione di immagini più complesse. Un punto, una linea, un cerchio o un quadrato sono chiari esempi di primitive grafiche.

In Amiga queste funzioni sono "contenute" all'interno di una libreria denominata **graphics.library** (libreria che comunque contiene funzioni dedicate anche ad altri utilizzi grafici quali movimento sprite, riempimento superfici, scrittura testi, gestione Copper e Blitter ecc). Ricordiamoci quindi di compiere come prima operazione l'apertura della suddetta libreria.
L'azione successiva è stabilire il luogo in cui le primitive andranno generate, Amiga infatti deve sapere su quale finestra, fra le varie disponibili, deve disegnare. La finestra scelta diventerà metaforicamente il nostro foglio da disegno, e dalla relativa struttura Window trarremo tutte le informazioni necessarie al nostro scopo.

Windowing...

Questa struttura (Window) viene generata automaticamente dal sistema operativo sulla base dei dati passati alla funzione **OpenWindow()** o **OpenWindowTags()**, e serve per il mantenimento della finestra da parte di Amiga. Tra i suoi campi compaiono indicazioni vitali come i flag, il titolo della finestra, su quale schermo la finestra è aperta, l'indirizzo del primo gadget, le dimensioni, ecc. Per il nostro compito è fondamentale ottenere il puntatore alla RastPort, un'ulteriore struttura che contiene varie indicazioni sulle modalità per il disegno, oltre che ad un puntatore alla zona disegnabile della finestra. Ciò che abbiamo semplicisticamente definito "zona disegnabile" non è altro che la cosiddetta BitMap, l'immagine in memoria della zona di schermo su cui vogliamo agire.
Per incominciare è comunque preferibile non addentrarsi troppo nei particolari: è molto facile all'inizio confondersi. Vediamo invece di applicare subito la teoria con un breve sorgente. Il primo passo è dichiarare un puntatore alla struttura Window ed uno alla struttura RastPort, oltre che generare una adeguata struttura NewWindow.

```
struct Window   *window;
struct RastPort *rastport;
```

Dopo avere aperto intuition.library e graphics.library, apriamo la nostra finestra. Il valore di ritorno della funzione OpenWindow è il puntatore alla struttura Window di cui abbiamo parlato sopra. Dalla Window, a sua volta, otteniamo il puntatore alla struttura RastPort.

```
window =
OpenWindow(&NewWindow);
if (window) rastport = (*win-
dow). RPort;
```

Ora abbiamo tutti i dati necessari, possiamo quindi facilmente utilizzare le primitive che ci servono.
Iniziamo dalla generazione dell'entità più semplice, il punto:

```
WritePixel(rastport, x, y);
```

La funzione richiede semplicemente l'indirizzo della RastPort e le coordinate X ed Y relative all'area disegnabile della nostra finestra.
Questa funzione ritorna il valore 0 se l'operazione è andata a buon termine, mentre ritorna il valore -1 se l'operazione è per qualche motivo fallita. Un tipico motivo di fallimento è specificare una coordinata al di fuori dell'effettiva area disegnabile della finestra.
Vogliamo ora ottenere una linea. Per realizzarla possiamo iterare la funzione WritePixel() (tramite un ciclo for) e generare quindi la linea punto per punto. Tale soluzione però non è molto funzionale, i cicli impegnano in modo significativo il computer e degradono le prestazioni degli altri task. E' molto meglio ricorrere alla funzione specifica che graphics.library ci mette a disposizione. Si inizia specificando una estremità della linea in questo modo:

```
Move(rastport, x, y);
```

Move() non effettua nessuna operazione visibile, in pratica muove un cursore grafico invisibile nella posizione specificata.
Questo cursore grafico viene utilizzato in varie operazioni grafiche, ma in questo caso specifico serve per indicare una estremità della linea.
L'indicazione dell'altra estremità si effettua tramite la funzione Draw(), la quale provvederà anche a disegnare la linea (in gergo si dice che la funzione provvederà al rendering).

```
Draw(rastport, x, y);
```

Quindi se vogliamo disegnare una linea dal punto (50,50) al punto (100,100) dobbiamo impartire le seguenti funzioni:

```
Move(rastport, 50, 50);
Draw(rastport, 100, 100);
```

Come potete notare l'operazione è molto semplice. Dovrete avere solo l'accortezza di non diseganare la linea al di fuori della RastPort, perché in tal caso una zona di memoria estranea verrebbe corrotta (generando un software failure).

Generiamo ora un'ellisse utilizzando la funzione **DrawEllipse()**.

```
DrawEllipse(rastport, centro_x,
centro_y, raggio_oriz., rag-
gio_vert. )
```

La funzione richiede semplicemente le coordinate del centro e le lunghezze del raggio orizzontale e verticale.
Discorso analogo per quanto riguarda le circonferenze, dove si utilizza **DrawCircle()** specificando coordinate e raggio.
In realtà DrawCircle è una macro (definita in gfxmacros.h) che richiama DrawEllipse fornendo come parametri per i due raggi quello unitario da voi indicato.

```
DrawCircle(rastport, centro_x,
centro_y, raggio)
```

Potete in ogni momento modificare il colore con cui le primitive vengono generate semplicemente invocando la funzione SetAPen().

```
SetAPen(rastport, penna)
```

Per "penna" si intende il numero di registro colore. La quantità di questi registri è specificata dall'utente durante il setup dello schermo di lavoro attraverso la struttura NewScreen (agendo sul campo Depth).
Il numero ovviamente varierà a seconda della risoluzione richiesta, mentre è fisso se si lavora sullo schermo del WorkBench.
Queste sono le primitive più semplici, ne esistono altre più complesse per la generazione di poligoni, per riempire superfici chiuse, per creare ellissi o cerchi pieni ecc.
Esistono anche metodi per disegnare le primitive precedenti utilizzando delle linee tratteggiate secondo uno schema definito dall'utente (questo in gergo si chiama pattern oppure texture).
Tutto ciò verrà descritto in un futuro articolo. Per il momento è bene assimilare i concetti appresi questo mese facendo un po' di pratica.



Completa la tua collezione



Luglio/Agosto 1994 - Numero 55

Grafica: Modellazione con Primitive - CAD con Amiga - ADPro v2.5 - EAG XII - Hardware: Espandiamo il 4000 e il 1200 - Hardital Over the Top - CD ROM: CDPD III - Software Be-Bop: Effetti Speciali con ADPro - Didattica: Elaborazione Digitale Sonora (I) - Tinta, saturazione, intensità e tonalità - A proposito di: Parliamo di libri - DTP: Page Setter III - Mercato: Abacus '94 - Games: Tornado AGA
Su disco: DeLuxe Galaga - Amiga Tris demo - Amiga Diary - Corso di Real 3D - Listati sorgenti C



Settembre 1994 - Numero 56

Grafica: La modellazione con spline - EAG XIII - Hardware: Emplant DeLuxe - Sintetic Sound 16 Bit - CD ROM: Aminet CD 1994 - Software Be-Bop: Primi passi con il Workbench - Real 3D v2.47 - Didattica: Elaborazione Digitale Sonora (II) - DTP: TypeSmith - Musica: Bars & Pipes v2.5b - Mercato: Situazione Commodore - Incontro con R.J. Mical - Games: Wembley Rugby - Sierra Soccer - Total Carnage - Multimedia: un Amiga multimediale
Su disco: Atom Smasher - Giger Tetris - Super Duper v3.01 - PPShow v4.0 - Clouds AGA - Clipboard Enhancer - Listati C - Materiale per il software Be-Bop di Real 3D



Ottobre 1994 - Numero 57

Grafica: I materiali e il Rendering - Progettare con DynaCADD - A Proposito di: Incontro con L. Mirabelli - Gene v1.0 - Anatomia di un file PCD - CD ROM: CD Fish Gold e Mega Media II - Software Be-Bop: Primi passi con Sas/C v6.5 - Alla scoperta del Tool Manager - Didattica: Elaborazione digitale sonora (III) - DTV: Personal Font Maker - Musica: MacroSystem Toccata - Linguaggi: Hi-Soft Basic - Games: Fury of the Furries - Heimdall II - Last Ninja III - Multimedia: Scala MM300
Su disco: Empire Soccer demo - ABCDir v3.0 - Cards - Listati C - F-Titler demo - XMash v1.0



Novembre 1994 - Numero 58

Redazionali: Bando di concorso Bit.Music '95 - Didattica: Impariamo a programmare l'Amiga (I) - Suoni e compressori (I) - A proposito di: Commodore News - Arcadia scuola d'impresa - Amiga contro tutti - CD Rom: Gold Fish e HotStuff - Software Be-Bop: Vista Pro v3.3b - Il lato oscuro di Imagine v3.0 - DTV: Montage 24 - Musica: Mignon v2.0 - Telecomunicazioni: Il concetto di BBs - Games: Super Methane Bros - Grafica: Plans 3D v1.11 - Animazioni Tridimensionali con Real 3D
Su disco: Giddy - Plans 3D demo - listati C - Sort v1.23 - MFormat v1.2 - PPGuide v1.0

Per informazioni telefonare allo 02/38.01.00.30 tutti i martedì dalle 15.00 alle 16.30

Arretrati di Enigma Amiga Run

Dicembre 1994 - Numero 59



Grafica: Real 3D v2.47 Animazioni e morphing 3D - A proposito di: Shareware Epu - CD-ROM: CDPD IV - **SPECIALE: Le schede video per Amiga** - Software Be-Bop: VistaPRO e le animazioni, Quattro passi con ADPro - Didattica: Come si fa il Ray Tracing? Programmare l'Amiga (II), OperBlitting e audio a sedici voci, Suoni e compressori - Musica: Home Music Kit - Mercato: Future Entertainment Show, SMAU'94 - Games: Super Stardust, ClockWiser, JetStrike - Multimedia: Video Stage Pro - **Su Disco**: DerringDO, VickMusic I

Gennaio 1995 - Numero 60



Presentazione Bit.Movie e Bit.Music - Grafica: Real 3D e RPL - A proposito di: IPISA'94, DeskTop Magic - CD-ROM: Aminet 7/94, Island Design - Software Be-Bop: SuperJAM! - Mercato: Woc Colonia (I) - Didattica: Impariamo a programmare l'Amiga (III) - DTV: Scala EE100 - Musica: Fractal Music Lab - **Speciale schede grafiche per Amiga (II)** - Games: Tutte le novità del 1995 - Multimedia: MediaPoint v3.6. **Su disco: Painter 3D versione completa** - **Contiene la prima parte del manuale di Painter 3D.**

Febbraio 1995 - Numero 61



Presentazione Bit.Movie e Bit.Music - Aproposito di: Demo, sogni digitali - Incontro con SkyLink - Software Be-Bop: Riscostruiamo la copertina con Real 3D - Mercato: WOC Colonia e Londra - Didattica: Impariamo a programmare l'Amiga (IV) - Grafica: Pixel Art Expò'94 - Musica: Roland Sound Canvas SC-88 - Games: Arcade Pool - CD-ROM: Insight Dinosaurs, Fresh Fish, Photo Madness - **Su Disco**: Corso di Assembler (I) - **Contiene la seconda parte del manuale di Painter 3D**.

Marzo 1995 - Numero 62



Telematica: Internet e SkyLink - Biografia di Internet, Piccolo glossario di Internet - CD-ROM: Panoramica CD, Come muoversi in Aminet CD - Linguaggi: Dice "C" - Didattica Ray Tracing (II); Programmare l'Amiga (V) - DTV: Class-X X-DVE (I) - Hardware: Monitor Multiscan 15sf - Enigma Games Gallery: Theme Park AGA; Naughty Ones, Brutal Football, Premier Manager 3, SimCity 2000, World of Sensible Soccer - **Su disco: Corso di Assembler (II)** - **Contiene la terza parte del manuale di Painter 3D**.

Segue da pagina 65

path delle directory precedentemente memorizzati dal programma.
Il secondo, invece, serve per scegliere se visualizzare i file solo con il loro nome o completi di tutte le informazioni normali come data, stato della protezione e commento.
L'ultimo vi permette di visualizzare una lista delle precedenti directory che sono state memorizzate in una cache creata dal programma, per poi sceglierе quella che vi interessa.
Per spostarsi sulla directory parent basta cliccare con il mouse ai lati delle finestre di lavoro (tecnica già usata da Directory Opus).
I diciotto bottoni contengono le funzioni principali di ogni file manager: COPY, MOVE, CLONE, DELETE ecc. Per ognuno, è possibile stabilire se occorre una conferma prima di effettuare l'operazione. Il gadget RENAME, è quello più completo di tutti. Se infatti selezionerete più file, il programma vi darà la possibilità di scegliere, da un apposito menu ricco di opzioni, se confermare il rename per ogni singolo file, se automatizzarlo, se numerare tutti i file processati e così via.
Il gadget MAKEDIR vi permette di creare una directory con o senza icona. Con DRIVES, è possibile ottenere una lista di tutti i device montati su Amiga che, all'atto della partenza, viene visualizzata automaticamente semplicemente cliccando nelle due finestre di lavoro. ALL e NONE sono utilizzati per effettuare selezioni multiple, mentre HEX VIEW vi permette di visualizzare un file in formato esadecimale.
La funzione più importante di tutte, però, e PLAY/RUNS. Con quest'ultima, infatti, potrete visualizzare immagini e animazioni di vario tipo comprese quelle in CDXL e VAXL (uno speciale CDXL creato dalla Optonica), riconoscere ed attivare file compressi con PowerPacker o XPK, suonare sample in formato 8SVX e SMUS, ascoltare moduli in formato MED e ProTracker, leggere file in ASCII e AmigaGuide, "crunchare" e "decrunchare" file LHA, ZOO, ARC e ZIP, visualizzare le icone ed i font del Workbench ed attivare, infine, tutti i programmi eseguibili da CLI/SHELL/WB. Una particolarità interessante è che il programma supporta la Datatypes library. Tramite la funzione precedente, infatti, sarà possibile visualizzare immagini BMP, JPEG, GIF ecc. basta inserire il datatype necessario nell'apposita directory del Workbench ed il gioco è fatto.
La funzione SEARCH vi permette di effettuare delle ricerche di stringhe in file, directory e testi mentre con FILTER, si può inserire una serie di filtri per operazioni tipo COPY, PRINT, VIEW, MOVE ecc. Si potranno escludere/includere file con una certa data, con un determinato pattern o settare tutte le protezioni tipiche: read, write, pure, execute, delete ecc.
Il programma è provvisto di numerosi comandi attivabili tramite i menu a tendina. I menu sono sei ed ognuno è provvisto di eventuali sotto-menu.
Il primo, ovviamente, è PROJECT. Numerose sono le opzioni, ma le più importanti di tutte sono PRINT e USER EDIT.
Con la prima potete effettuare delle stampe di directory e file, con la seconda, invece, aggiungere dei comandi al programma che vi permetteranno di realizzare file batch e far partire script Amigados e Arexx. Tramite questa funzione, insomma, potrete personalizzare il programma affinché soddisfi tutte le esigenze. Il vantaggio che si otterrà è quello di avere a disposizione tutti i programmi più utilizzati direttamente nel file manager, così da attivarli semplicemente premendo un pulsante, senza bisogno di cercarli nelle miriadi di sub-directory dell'hard disk.
Dal menu PREFS potete settare tutte le preference del programma, attivare/disattivare la cache per le directory e modificare la risoluzione dello schermo (DISPLAY MODE).
Il menu FILES vi permette di settare i bit di protezione dei file, attivare la conferma prima del delete o della sovrascrittura, eliminare tutte le icone (.info), attivare la verifica in scrittura ed imporre al programma di effettuare un check periodico delle directory per eliminare, eventualmente, quelle vuote.
Dal menu MEDIA, è possibile visualizzare animazione sia da ram sia da Hard Disk (nel caso fossero troppo grosse), centrare le immagini visualizzate (se il vostro monitor non vi permette di visualizzare alcune parti di essa), attivare il color cycle per i file ILBM e ANIM e modificare numerose funzioni per il play dei file sonori.
Il penultimo menu è FUNCTIONS. Con esso potete effettuare alcune delle operazioni tipiche presenti nel menu ICON del Workbench: rinominare un disco, formattarlo, installarlo, creare documenti ASCII, modificarli, comparare file, assegnare directory ed aggiungere icone ai file che ne sono sprovvisti.
L'ultimo menu, NETWORK, è la vera novità del programma, non presente finora in nessun altro file manager.
Con esso, se siete in possesso di una scheda che vi permette di interfacciare più Amiga in rete e se avete installato il programma di supporto InfoNEXUS Service, potete spedire o ricevere messaggi da un'altra macchina, "chattare", leggere directory, mandare file ed effettuare grab dello schermo.
Insomma, avrete il pieno controllo di tutte le altre macchine collegate in rete.
Il programma è un vero e proprio piccolo gioiellino, soprattutto considerando il prezzo competitivo, le numerose funzioni simili a Directory Opus, la completa personalizzazione e l'utilizzo delle schede di rete. Purtroppo, mentre sul nostro Amiga 4000 non ha manifestato nessun tipo di problema (leggi guru), su un A1200 inespanso, equipaggiato con HD da 420 Mbyte, si è rivelato piuttosto instabile. Più volte, utilizzandolo in modo intenso, ha mandato in crash la nostra macchina senza motivo. Abbiamo provato ad entrare ed uscire da alcune directory per più di una volta, ottenendo sempre delle guru meditation. Solo disattivando il check delle directory vuote siamo riusciti a farlo funzionare in modo migliore ma, al primo quit, si è presentato di nuovo la software failure. Non riusciamo a capire se si tratta di incompatibilità con il Conner del 1200 (che peraltro funziona perfettamente in tutti gli altri casi) o se si tratta di un bug che viene fuori in assenza di espansioni di memoria. In ogni caso, ci sembra assurdo che una Software House immetta sul mercato un programma non testato completamente.
Ad ogni modo, il supporto della rete è una vera e propria novità che dao all'utente nuove illimitate possibilità ma, considerando i piccoli bug nell'uso con l'A1200, e la giovane età del programma (siamo appena alla versione 1.0), e soprattutto se avete bisogno di qualcosa di veramente professionale, allora vi converrà aspettare Directory Opus 5 che, da quello che abbiamo visto al World of Amiga, potrà sostituire, a tutti gli effetti, l'interfaccia grafica di Amiga, regalandoci un programma a dir poco sensazionale. Appuntamento quindi, prossimamente, su queste pagine per una prova completa.



CHI SIETE?

27 DOMANDE PER AIUTARCI A PRODURRE UNA RIVISTA MIGLIORE

1. Età

- 0-15 ☐
- 15-19 ☐
- 20-30 ☐
- 30-50 ☐
- oltre 50 ☐

2. Professione

- Operaio ☐
- Impiegato ☐
- Libero professionista ☐
- Studente ☐
- Pensionato ☐
- Disoccupato ☐
- Altro ☐

3. Reddito

- Meno di 15 Milioni ☐
- 15-20 Milioni ☐
- 21-30 Milioni ☐
- 31-45 Milioni ☐
- Preferisco non mentire ☐

4. Quanto del tempo che passi sul tuo Amiga è impiegato per giocare?

- 100% ☐
- 75% ☐
- 50% ☐
- 25% ☐
- Poco ☐
- Non gioco ☐

5. Modello Amiga:

- 500 / 500plus ☐
- 600 ☐
- 1000 / 1200 ☐
- 2000 ☐
- 3000 / 3000T ☐
- 4000 / 4000T ☐

6. Memoria sistema

- 2-4 Mega ☐
- 5-8 Mega ☐
- 9-16 Mega ☐
- oltre 16 Mega ☐

7. Memoria di massa

- Solo floppy ☐
- HD 20-40 Mega ☐
- HD 40-120 Mega ☐
- HD Oltre 120 ☐

8. Scheda grafica

- Nessuna ☐
- Picasso ☐
- Retina ☐
- EGS ☐
- Merlin ☐
- Altre... (indicare quali) ☐

9. Periferiche

- Stampante ad Aghi ☐
- Stampante Inkjet ☐
- Stampante Laser ☐
- Plotter ☐
- Monitor Multisynch ☐
- Unità CD-ROM ☐
- Modem ☐
- Datacart ☐
- Streamer ☐
- Scheda di rete ☐
- Joystick ☐
- Tavoletta grafica ☐
- Interfaccia MIDI ☐
- Digitalizzatore audio ☐
- Digitalizzatore video ☐
- PCMCIA ☐
- Genlock ☐
- Altre ☐

10. Utilizzo del calcolatore:

- Studio ☐
- Divertimento ☐
- Lavoro ☐
- Hobby ☐

11. Tipo di utilizzo del calcolatore:

- GRAFICA ☐
- MUSICA ☐
- INTRATTENIMENTO ☐
- DTP ☐
- DTV
- DIDATTICA ☐
- TELECOMUNICAZIONI ☐
- PRODUTTIVITA' ☐
- ALTRO ☐

12. Quanto intendi spendere in Hardware nel prossimo anno?

- Niente ☐
- 0-500.000 ☐
- 500.000-1.000.000 ☐
- 1.000.000-2.000.000 ☐
- Oltre i due milioni ☐

13. Quanto spendi in software ogni tre mesi

- Meno di 100.000 ☐
- 100.000-200.000 ☐
- 200.000-500.000 ☐
- Oltre 500.000 ☐

14. Quali delle riviste sottoelencate acquisti abitualmente?

- Enigma Amiga Disk ☐
- Amiga Magazine (Jackson) ☐
- Commodore Gazette (IHT) ☐
- Amiga Byte ☐
- MC Microcomputer (Technimedia) ☐
- Amiga World (USA) ☐
- Amiga Format (UK) ☐
- Cu Amiga (UK) ☐
- Amiga Shopper (UK) ☐
- Amazing Amiga (USA) ☐
- Amiga Magazin (D) ☐
- K ☐
- Altri ☐

15. Quali dei seguenti elementi influenza la tua decisione di comprare Enigma Amiga Run.

- Programmi allegati al dischetto ☐
- Prove ☐
- Immagine di copertina ☐
- News ☐
- Altro ☐

16. Che voto daresti alle seguenti rubrica di Enigma Amiga Run? (4-10)

- Contenuto dischetto __
- Recensioni __
- News __
- Grafica __
- Musica __
- Posta __

17. Enigma Amiga Run in confronto a:

- Amiga Magazine + -
- Commodore Gazzette + -
- Amiga World + -

18. Preferisci materiale PD o dimostrativi commerciali?

- PD ☐
- Shareware ☐
- Demo ☐

19. In quali delle seguenti frasi ti identifichi di più riferendoti a Enigma Amiga Run?

- Voglio solo anteprime e recensione di videogiochi ☐
- Voglio più notizie sull'hardware ☐
- Voglio più tecnica ☐
- Voglio più spazio dedicato ai problemi di tutti i giorni ☐
- Va tutto bene così ☐

20. Quante persone leggono la tua copia di Enigma Amiga Run?

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- più di 4 ☐

21. Ti abboneresti ad Enigma Amiga Run?

- Si ☐
- No ☐

22. In edicola Enigma si trova...

- Sempre ☐
- Con difficoltà ☐
- Mai ☐

23. Ti piace la veste grafica di Enigma Amiga Run

- Si ☐
- No ☐
- Migliorabile ma sufficente ☐

24. Compreresti prodotti hardware e software venduti direttamente dalla rivista?

- Sì ☐
- No ☐

25. Il tuo giudizio sullo shareware

- Grande! Se non ci fosse bisognerebbe inventarlo ☐
- Buon mezzo di lavoro e sviluppo ☐
- Soddisfa la curiosità ☐
- Inutile ☐

26. Saresti disposto a spendere qualche lira in più per:

- Più pagine ☐
- Più dischi ☐
- Un CD-ROM Allegato ☐

27. Pagheresti un abbonamento ad una BBS di EAR?

- Si ☐
- No ☐
- Si solo se offre servizi Internet, Telnet e Ftp ☐

Dati anagrafici: (facoltativi)

Nome: ____ Cognome: ____

Indirizzo: ____ Cap: ____

Località: ____ Provincia: ____

Telefono: ____ Fax: ____

I dati da voi forniti sono strettamente riservati. Il vostro recapito potrà servire per segnalarvi nuove iniziative della nostra testata

Fotocopiare e spedire a: **GR Edizioni c/o Enigma Amiga Run -Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano**
o spedire via Fax al numero: **(02)38.01.00.28**

OFFERTA SPECIALE

DELUXE MIDI IV



Novità !!!
Il Kit.

La Best Seller delle interfacce Midi in Italia.Ora disponibile in esclusiva per Enigma Amiga Run in un Kit completo con tanti programmi ! tutto quello che vi serve per diventare un vero compositore.





Il Kit Completo Include :

- Interfaccia Midi Digitale
Deluxe Midi è l'ultimo nato nel campo delle interfacce MIDI. Un prodotto professionale e Hi-Tech, che si installa molto semplicemente.

- 2 Dischetti

- Più di 10 Software di Musica & Midi
Composizione musicale, Tracker, sequencer, registrazione digitale multi pista, etc ...

IVA INCLUSA

Offerta valida fino ad esaurimento magazzino

Per i suoi Lettori Enigma Amiga Run in collaborazione con Adept Development vi propone Deluxe Midi IV completo al prezzo speciale di : 49.000

Garantito da :

ADEPT DEVELOPMENT

Enigma AMIGA RUN

BUONO D'ORDINE

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento :

G.R. EDIZIONI / ENIGMA
Viale Espinasse 93
20156 MILANO

Nome ____________________
Cognome ____________________
Indirizzo ____________________
Città ____________________
C.A.P. ____________________

Pagamento Allego :

☐ Fotocopia Ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Non Trasferibile
☐ Ordino un Deluxe Midi IV per sole 49'000 + 10'000 di spese postali
☐ Richiesta di fattura aggiungere 2000 Lit. No. P. Iva. ____________

DESIGN by ADEPT PUBLISHING 049 81 27 69

Squirrel

NOVITÀ



L'ultima Novità PCMCIA per il vostro Amiga 600 e Amiga 1200.

179'000

Finalmente, Potrete collegare fino a 6 periferiche SCSI / SCS2 in serie sulla porta PCMCIA.

Immaginate !!! un CD-ROM, un Syquest, e perchè no, un Hard-Disk da 9 Giga, Tutta la potenza, l'efficacia, e la velocità del SCSI 2. Incluso manuale in Italiano, dischetti d'installazione, software d'emulazione CD32 per Amiga 1200.

Periferiche per il vostro Squirrel

CASE SCSI

Case SCSI / SCSI2 esterno, con alimentazione incorporata, cavo di alimentazione, cavo SCSI 25 poli, frontralino di plastica intercambiabile per CD-ROM o Hard-Disk

189'000

Case + CD-ROM

CD-ROM SCSI 2, Multissesione, Compatibile Photo-CD, incluso installazione dentro il case

Case + CD-ROM SCSI 2 Quadrupla Velocità 899'000

Inclus un CD-ROM FRED FISH

Case + Syquest

Hard-Disk Removibile su cartucce

Syquest 200 Mb	1'100'000	Cartuccia	185'000
Syquest 270 Mb	999'000	Cartuccia	139'000

Case + Hard Disk SCSI 2

350 Mb	SCSI2	9ms	629'000
540 Mb	SCSI2	9 ms	729'000
730 Mb	SCSI2	9 ms	829'000

IVA INCLUSA,
Offerta valida fino ad esaurimento magazzino

Garantito da :

ADEPT DEVELOPMENT

Enigma AMIGA RUN

DESIGN by ADEPT PUBLISHING 049 81 27 69

BUONO D'ORDINE

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi Invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento

G.R. EDIZIONI / ENIGMA, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

Nome ____________ Tel ____________
Indirizzo ____________
C.A.P. ____________ Città ____________

Descrizione Articoli	Qtà.	Importo
+Spese Postali		30'000
Totale		

Firma ____________

Pagamento Allego :
☐ Fotocopia Ricevuta Vaglia Postale
☐ Assegno Non Trasferibile